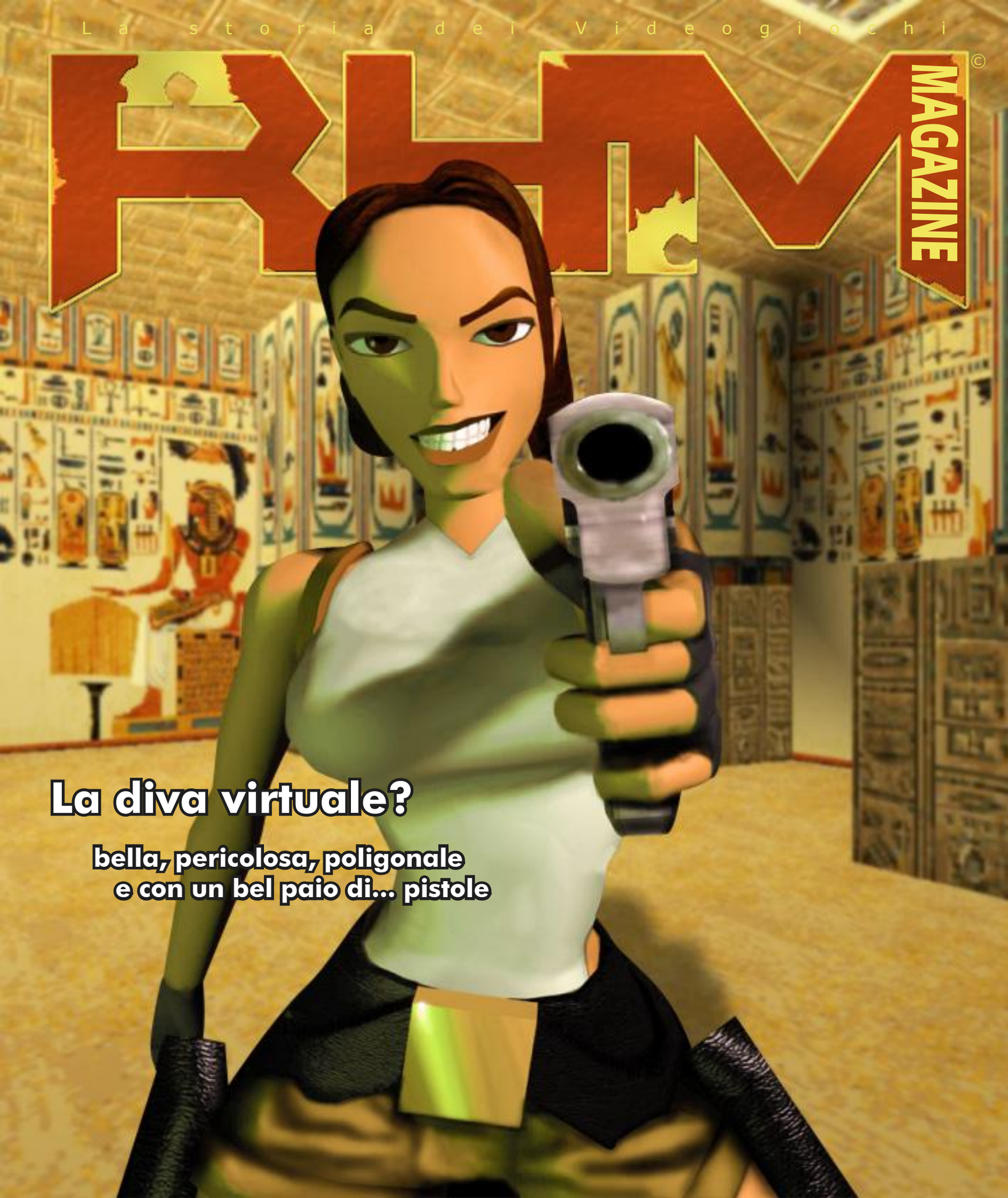
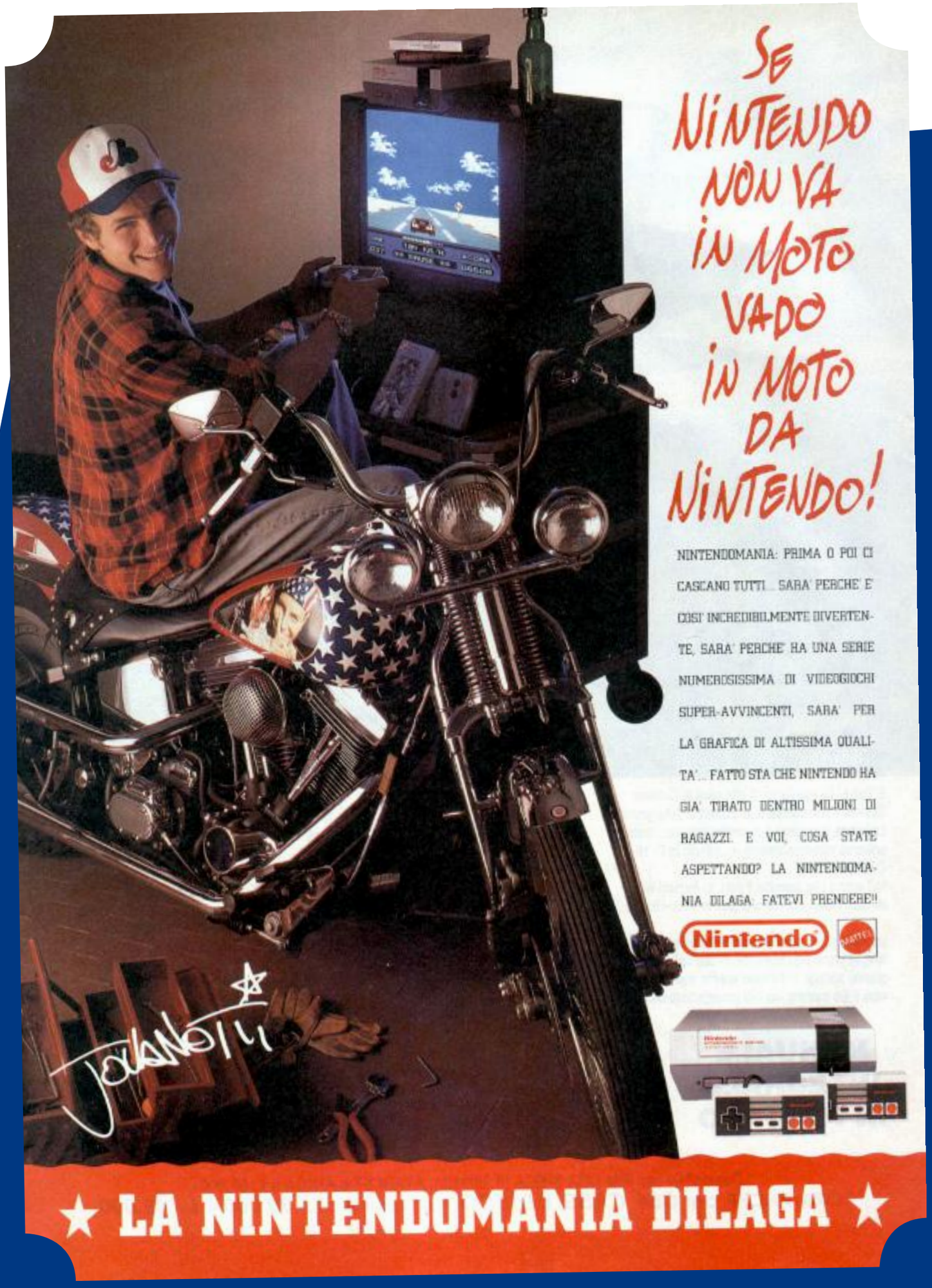
RMC MAGAZINE ©



La diva virtuale?

bella, pericolosa, poligonale
e con un bel paio di... pistole


SE NINTENDO NON VA IN MOTO VADO IN MOTO DA NINTENDO!
NINTENDOMANIA: PRIMA O POI CI CASCANO TUTTI... SARA' PERCHE' E' COSI' INCREDIBILMENTE DIVERTENTE, SARA' PERCHE' HA UNA SERIE NUMEROSISSIMA DI VIDEOGIOCHI SUPER-AVVINCENTI, SARA' PER LA GRAFICA DI ALTISSIMA QUALITA'... FATTO STA CHE NINTENDO HA GIA' TIRATO DENTRO MILIONI DI RAGAZZI. E VOI, COSA STATE ASPETTANDO? LA NINTENDOMANIA DILAGA. FATEVI PRENDERE!!
Nintendo
★ LA NINTENDOMANIA DILAGA ★

in questo numero...

4. Tomb Raider

12. Il bit ti fa bello: Lara Croft

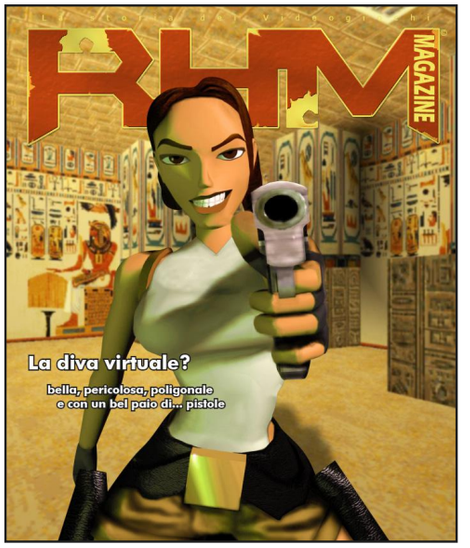
16. Speciale Nintendo NES

24. Guardian Legend

28. Brian the Lion

31. Polaroid Sun

32. L'intervista senza pixel sulla lingua: George Stobbart



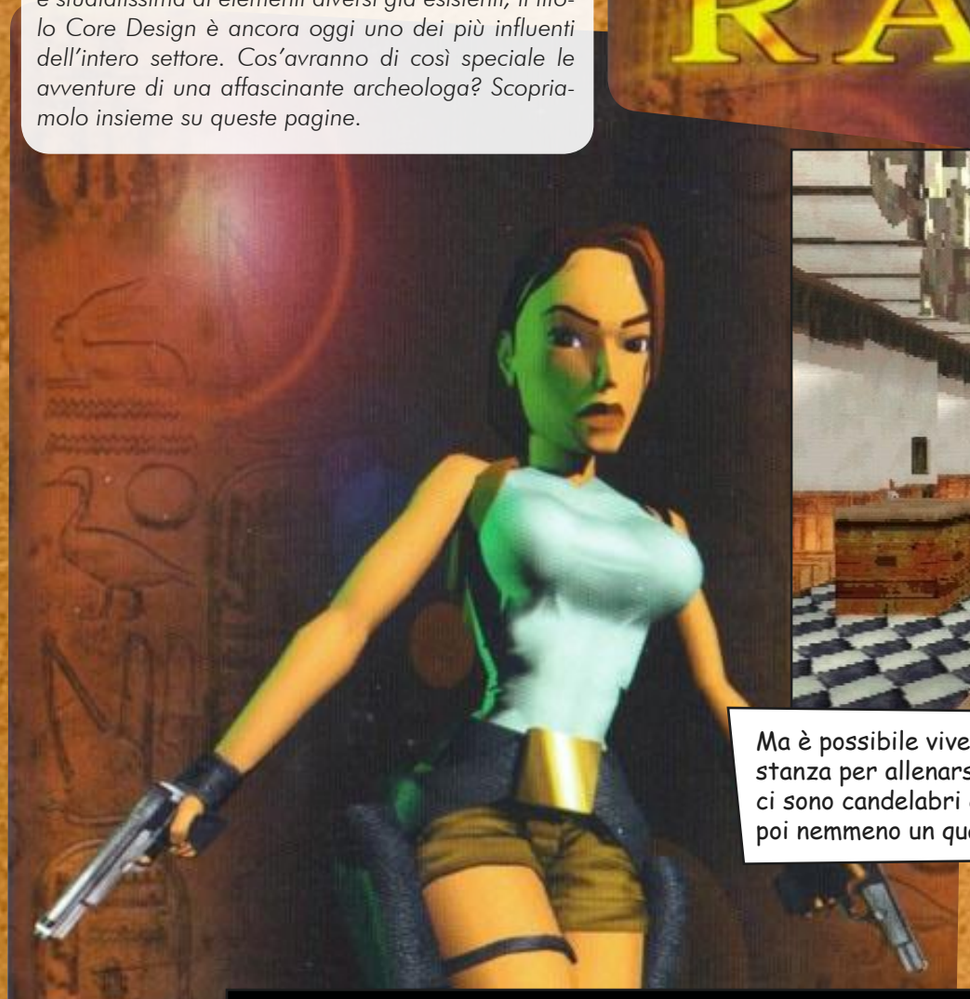
RHMagazine
Numero 3

"Sei come la mia moto sei proprio come lei andiamo a farci un giro fossi in te io ci starei", così cantava uno sbarbatello Jovanotti che nel 1986 prestava la sua simpatia a favore di Nintendo e della sua fantastica console a 8 bit... sapete, a volte penso a cosa sarebbe successo se gli idoli dei nostri giorni fossero apparsi molti anni addietro; Lara Croft per esempio, chissà cosa sarebbe accaduto se fosse apparsa proprio negli anni 80, io immagino... ragazzini super fanatici vestiti con T-shirt con su scritto "Lara investimi di brutto", i Bee Hive incidere un disco chiamato Kiss me kiss me Lara, in TV una serie intitolata "Lara l'invincibile archeologa" interpretata (male) da Lory Del Santo, i pezzi di Talismano Scion come regalo del Mulino Bianco (circa 80.000 punti), il Mago Galbusera che presenta i suoi nuovi biscotti "I frollini nascosti di Atlantide", la LucasFilm che produce una pellicola intitolata "Indiana Jones e Lara Croft alla ricerca della originalità perduta", Eugenio Finardi che scrive una canzone dedicata a Lara... ehm questo (purtroppo) è successo veramente durante il Festival di Sanremo 1999, la canzone si intitola "Amami Lara".
Ah quanta nostalgia suscitano gli anni 80 in noi ormai "vecchi" retrogiocatori, seppure io non li abbia vissuti pienamente, essendo nato nel 82, sento comunque di essermi goduto almeno la fine di quell'indimenticabile decennio in cui tra l'altro il Napoli vinse il campionato!... ah complimenti al Milan che anche senza Van Basten e riuscita a portarsi a casa il suo 18° scudetto... e mettiamoci pure un "Evviva l'Italia!" così non ci rimane male nessuno.
Tre è il numero magico e questo terzo numero di RHM è vivo grazie alla magia del vostro affetto, ci state seguendo in tanti e vi ringraziamo di cuore, alla prossima, ciao!

Francesco "Snake" Prete

TOMB RAIDER™

Non è cosa da tutti i giorni creare un'icona pop. Da semplice protagonista di un videogioco, Lara Croft è diventata una vera e propria diva virtuale, per merito del suo carisma ma soprattutto per aver partecipato ad uno dei giochi più importanti della storia: Tomb Raider. Sono stati spesi fiumi di parole su Lara, spesso più sul contorno mediatico che sul gioco vero e proprio e sulla sua analisi puramente ludica. Nato grazie alla fusione perfetta e studiatissima di elementi diversi già esistenti, il titolo Core Design è ancora oggi uno dei più influenti dell'intero settore. Cos'avranno di così speciale le avventure di una affascinante archeologa? Scopriamolo insieme su queste pagine.



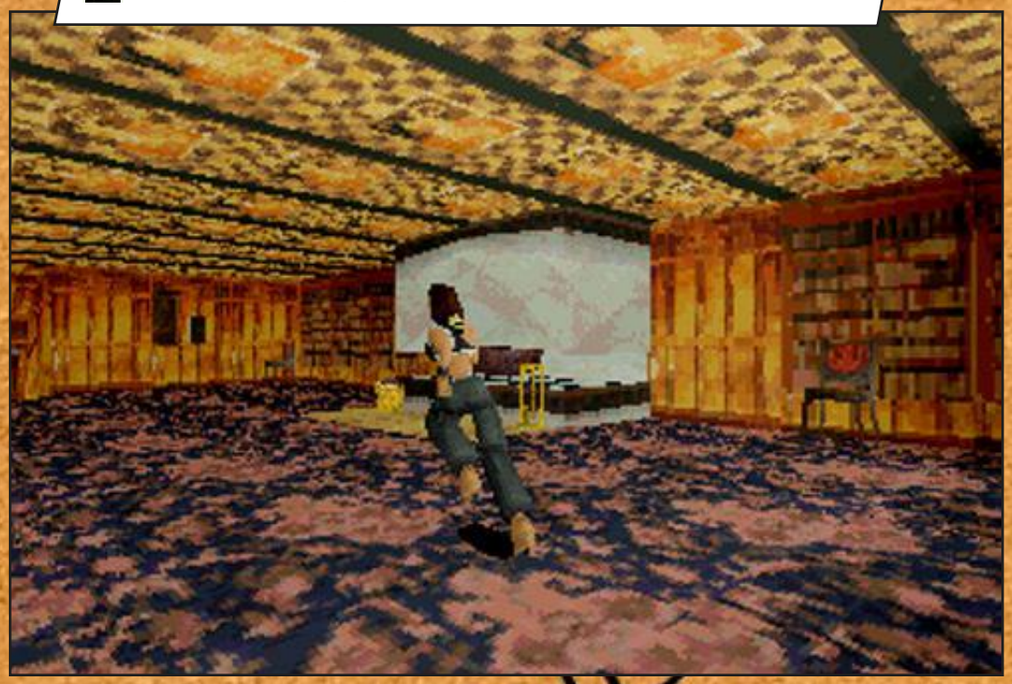
Ma è possibile vivere in una casa del genere, ma cosa diavolo è? una stanza per allenarsi con lo skateboard?! la cosa strana è vedere che ci sono candelabri che starebbero meglio in un salone barocco, ma poi nemmeno un quadro appeso! Lara cambia arredatore!!!

Anche nascosta da occhiali da sole in stile John Lennon e ricoperta da un cappotto con cappuccio fatto con pura lana di caprone della Mongolia, la nostra impareggiabile Lara non perde il suo fascino.

Primo impatto

L'effetto che Tomb Raider riesce a dare in pieno 1996 è strabiliante, l'estremo senso di realismo, la libertà d'azione e la grandezza scenografica degli ambienti restano impressi per sempre nelle menti di milioni di giocatori. Un anno indimenticabile in cui due titoli unici, simili a loro modo ma diversissimi, diventano delle pietre miliari, TR e Super Mario 64. Col titolo Nintendo quello Core Design condivide una ambientazione in totale 3D esplorabile, una ampia libertà di movimento, tra cui una capriola, l'utile rotazione a 180 gradi, ed un modo d'interazione che lascia molta libertà al giocatore, senza dargli quasi mai limiti di tempo, a parte quando Lara nuota ed ha bisogno di respirare o in enigmi basati sulla velocità di esecuzione. Dopo l'interessante filmato introduttivo inizia l'avventura, ed è di quelle che non si dimenticano.

Saturn ▷ Core/Eidos ▷ 1996 ▷ Action Adventure



Puro controllo digitale

La grandezza di Super Mario 64 è nella levetta analogica, quella di Tomb Raider nella sua mancanza. In questo apparente paradosso il gioco di Core Design dimostra una marcia in più proprio nella mancanza di mezzi. Il Sega Saturn non aveva infatti a disposizione uno stick analogico come il Nintendo 64 e realizzare dei movimenti credibili in 3D era ancora più difficoltoso. I talentuosi programmatori inglesi hanno scelto come default la corsa, deputando alla pressione di un tasto il semplice camminare. Questa piccola grande intuizione ha dato grande verve al gioco, che risulta molto più coinvolgente. Molti altri titoli prima di Tomb Raider avevano un tasto per correre, ma qui si cammina solo quando necessario. Allo stesso modo anche la visuale "personale" di Lara è effettuata dalla croce digitale associata ad un tasto, mentre su N64 c'era già una embrionale levetta C, apposita per la telecamera. Oggigiorno levette analogiche e vibrazioni, innovazioni create da Nintendo proprio sul N64, sono lo standard, ma proprio la bravura dei programmatori Core non ne fa sentire la mancanza. Lara pare a volte una ballerina classica, quando leggiadra si permette di fare una capriola arrampicandosi su uno spuntone, quasi a dire: "questo è un gioco da duri, ma conservo la mia femminilità". C'è molto anche del Principe di Persia negli atletici movimenti della signorina Croft, che resta però unica.

Trama, giocabilità e gameplay

Tomb Raider è stato uno dei primi action adventure a puntare decisamente sulla trama, caratteristica precedentemente molto sviluppata da generi più statici come gli RPG o le avventure grafiche. Nella trama del suo primo gioco, Lara Croft è un'archeologa che viene contattata da Jacqueline Natla, proprietaria di una multinazionale che sta cercando di recuperare, per scopi illeciti che scopriremo in seguito, alcuni antichi manufatti che si trovano in varie parti del mondo. Per trovare i pezzi che compongono il manufatto Lara è costretta a girare il mondo, e ciò dà agli scenari da lei visitati molta varietà. La giocabilità del titolo è alta, ma alcuni problemi con i movimenti del personaggio e salti a volte troppo millimetrici ostacolano il cammino del giocatore. Molte volte è facile perdersi negli angusti anfratti del gioco, poiché manca una vera e propria mappa, non implementata nel titolo, o anche sfracellarsi al suolo per aver calcolato male l'altezza della piattaforma che si voleva raggiungere. L'estensione verticale di alcuni livelli fa realmente venire le vertigini. Il controllo del personaggio è molto buono, anche se inizialmente può sembrare troppo legnoso, poiché basta entrare nell'ottica di estrema precisione metrica del movimento e ragionare a "cubettoni 3D" per abituarsi subito al gameplay. Con un breve allenamento sarà possibile fare spettacolari capriole all'indietro o laterali, utilizzandole sia nelle fasi esplorative che in quelle di combattimento. La morte del personaggio che ci accompagna nel filmato iniziale non è casuale. Ci ritroviamo soli in un'avventura a tratti claustrofobica dove le nostre armi migliori saranno l'astuzia e la prontezza di riflessi. Le sensazioni di estrema solitudine e l'esplorazione affannosa ricordano a tratti Metroid, con tutte le debite differenze stilistiche ed iconografiche. Tomb Raider prevede un gameplay basato sulla tridimensionalità del motore grafico, in cui azione e avventura si mescolano. La visuale scelta è ovviamente quella in terza persona ed una telecamera virtuale seguirà da dietro la protagonista mentre corre, salta ed esplora l'ambiente coi suoi infiniti dettagli. La parte esplorativa è ben architettata ed anche la componente action del titolo è dosata al punto giusto, in modo da alternare fasi di azione pura a fasi di ragionamento e risoluzione degli enigmi. Forse per evitare che l'ambiente tridimensionale confondesse il giocatore e i suoi colpi andassero troppo a vuoto, è stato implementato un utilissimo sistema di puntamento automatico. Tra le armi di Lara troviamo principalmente due pistole dotate di proiettili infiniti, oltre ad un fucile, uno shotgun ed armi avanzate come magnum e uzi, utilissime per combattere le creature selvagge che popolano gli ambienti da esplorare. Lara nuota con un perfetto stile a rana, i suoi vestiti sono magicamente asciutti appena esce dall'acqua, ma il realismo si fa sentire, il tempo concesso alla bella eroina sott'acqua infatti è limitato e continuare a nuotare alla scadenza porta a morte per annegamento. Il titolo ha una impostazione arcade e non certo simulativa, ma tutto è soggetto alle leggi della fisica, basta un salto sbagliato di poco per farla cadere e ferirsi facilmente o addirittura morire se l'altezza è troppo elevata.

Il bestiario di Tomb Raider

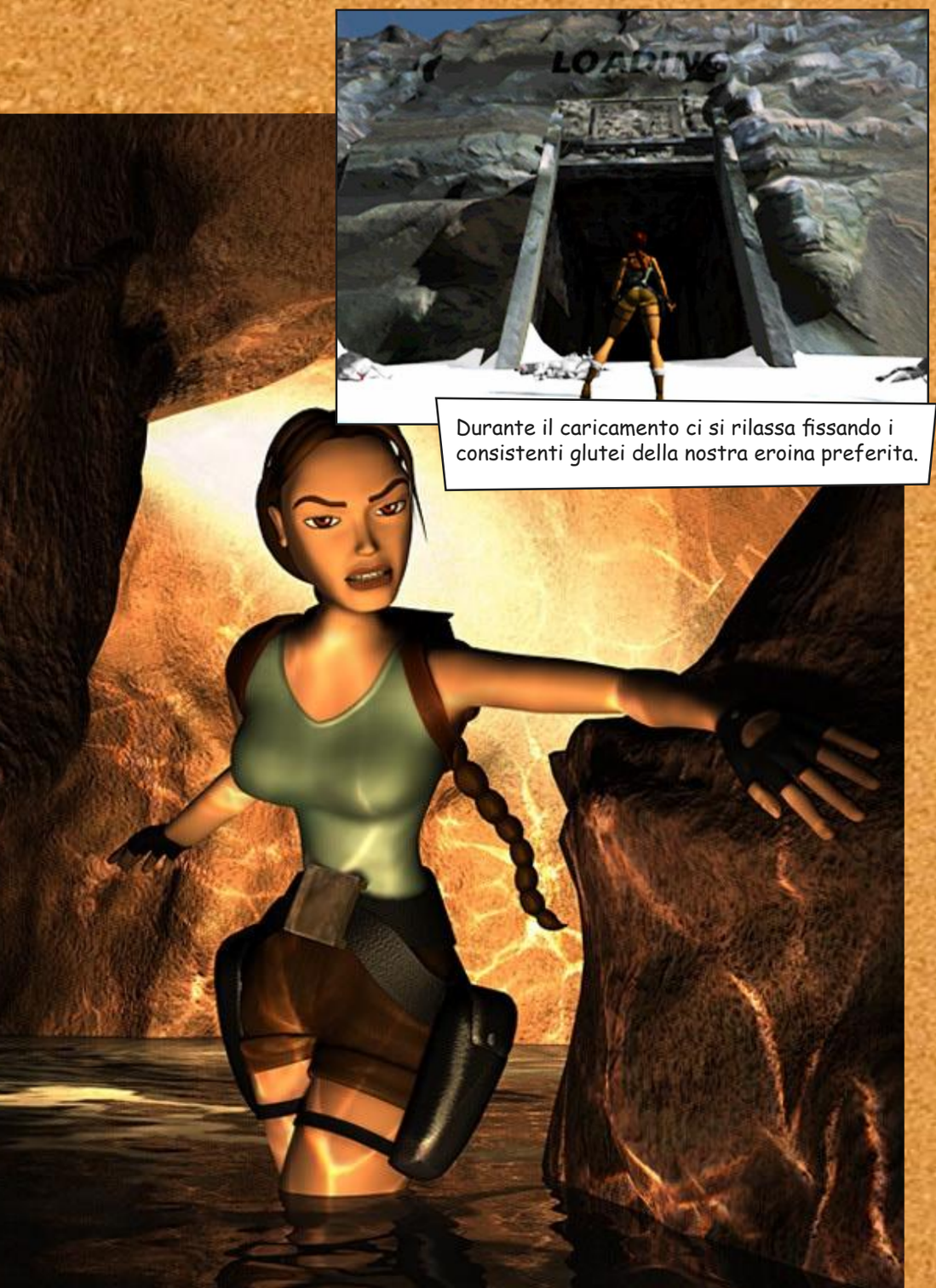
Mai il termine "bestiario" è stato più azzeccato come nel caso di Tomb Raider. Per seguire l'ambientazione realistica e credibile del titolo, i nemici prescelti, sono infatti principalmente animali feroci, come lupi, orsi, tigri, coccodrilli, leoni o gorilla. Nemici più di disturbo che di reale pericolo sono invece pipistrelli e ratti, facili da eliminare. Le grandi proteste di molti ambientalisti contro la scelta di Core Design di includere animali reali si sono fatte sentire, e già dal secondo capitolo compaiono molti più avversari umani. Il problema è che Lara agisce certo per difesa, poiché si tratta di bestie feroci allo stato brado, ma spesso sono anche specie protette ed in estinzione, e la questione etica delle azioni è stata messa in dubbio da molte persone. La credibilità del titolo è certo più forte di fronte a tali nemici, caratterizzati oltretutto da una buona intelligenza artificiale, ma molti tra pubblico e critica avrebbero preferito meno realismo per evitare le polemiche. In giro per i livelli troveremo anche uomini, come Larson e Dupont, due loschi figuri che avranno un ruolo ben determinato nella trama. Ultimi tipi di nemici sono quelli appartenenti all'immaginario fantastico, che compaiono in determinate situazioni, come nel caso del gigantesco dinosauro T-Rex o i piccoli ma pericolosissimi velociraptor, estinti ma riscoperti vivi e vegeti da Lara in una valle nascosta nel gioco. Procedendo nell'avventura compaiono anche i minotauri, le mummie pantera, le mummie volanti e gli spettacolari centauri, tutti incontrati da Lara durante le sue peregrinazioni. Molto interessanti dal punto di vista della sfida sono il doppelganger atlantideo creato da Natla, una vera e propria copia spettrale identica di Lara, con le sue stesse capacità di movimento ed attacco, l'inquietante Torso Monster ed il boss finale, spettacolare trasformazione fantasy di uno dei personaggi già incontrati nel gioco, che non riveleremo per non rovinare la sorpresa a chi non avesse ancora giocato questo titolo. Nel successivo remake del titolo firmato Crystal Dynamics le creature immaginarie saranno rielaborate con uno stile grafico molto personale dalla softco americana.

Non so voi ma io il cappotto con cappuccio fatto di pura lana di caprone della Mongolia non me lo sarei levato.

Un'avventura intorno al mondo

Prima di affrontare i livelli veri e propri, Core Design ci mette a disposizione la casa di Lara, strutturata come una vera e propria palestra di allenamento dove la nostra esploratrice per l'occasione sfoggia una provocante tutina. L'elegante arredamento tradisce però le altolocate origini dei Croft.
Una volta fatta pratica con tutte le mosse di Lara, inizia l'avventura vera e propria,
che ci porta ad esplorare quattro parti del mondo, ognuna divisa in vari livelli, per un totale di quindici. Si inizia dal Perù, e per la precisione dalla tomba di Qualopec, ed il primo livello, chiamato Caves, è di quelli che restano davvero impressi, cupo eppure così vivo da far sentire nelle ossa il freddo della neve che ricopre i suoi angoli remoti. Alla linearità del primo livello si contrappone la struttura concentrica del secondo, che ci fa capire come il gioco punti molto sulla complessità del level design. Nello stesso continente avremo modo di incontrare la Lost Valley abitata dalle prime creature fantastiche del gioco e qui troviamo la storica apparizione di un T Rex entrato nella leggenda! Proseguendo nel titolo ci si sposta in Grecia e ci si ritrova ad esplorare un antico monastero perduto, il palazzo di Re Mida e una seconda tomba, quella di Tiochan. La bellezza filoellenica di alcuni bassorilievi presenti nel gioco è impagabile, vengono unite insieme incisioni che richiamano il Pantheon con suggerimenti provenienti dall'arte egizia, tutto mescolato un po' "a random" come nel classico "grand tour" ottocentesco dell'immaginario inglese degli appassionati archeologi che partivano alla scoperta dell'arte classica. Citazioni provenienti dall'arte antica e dalla mitologia classica fanno capolino ovunque, i riferimenti a Damocles, Atlas, Neptune e Thor,

presenti in un livello del gioco, appaiono molto ricercati e aggiungono fascino all'avventura.
Superati i livelli dell'ellade, la difficoltà comincia a crescere! Nella città di Khamoon, dove è nascosto il terzo ed ultimo pezzo dello Scion, ci aspettano sfide molto impegnative. I tre livelli egiziani sono di una bellezza sconcertante e non mancano stanze con mummie e sarcofagi. L'ultimo luogo da visitare è il continente immaginario di Atlantide, senza dubbio quello con i livelli più complessi e suggestivi. Evocativi gli scheletri che si trovano in alcuni punti del gioco e che sono messi lì come a dirci: "tanti esploratori sono passati di qui prima di te… ma come vedi nessuno è sopravvissuto!" Una vera sfida da parte di Core Design, che raccogliamo volentieri. Dalle ossa consumate dal tempo possiamo ricavare spesso munizioni e medikit, molto utili durante la nostra esplorazione. Le suggestioni fantastiche, mitologiche e storiche si sprecano, passando per mondi perduti alla Jurassic Park, incontrando mummie viventi e citando Re Mida, il dio Thor e il mito di Atlantide. Cosa potrebbe chiedere di più un amante dell'avventura? Magari un uomo di Neanderthal ancora in vita? Quello è un privilegio del solo Martin Mystere. I lunghi ed appassionanti livelli di Tomb Raider sono ambientati nei luoghi canonici dell'avventura, ed oltre all'azione pura necessaria in alcuni frangenti non mancano trabocchetti ed enigmi che ci si aspetterebbe con un'ambientazione tanto ricercata. Il perfetto mix delle due componenti dà un risultato davvero convincente. Da premiare una calibrazione costantemente crescente della difficoltà, che solo rare volte ha dei punti troppo complessi e frustranti da superare. Tomb Raider è impegnativo, ma premia il giocatore che si dimostra abile col joypad.
Interessante la presenza di alcuni "segreti" presenti in ogni livello, che spingono spesso il giocatore a riaffrontarlo per scoprirli tutti, il che aumenta la rigiocabilità dell'affascinante titolo.

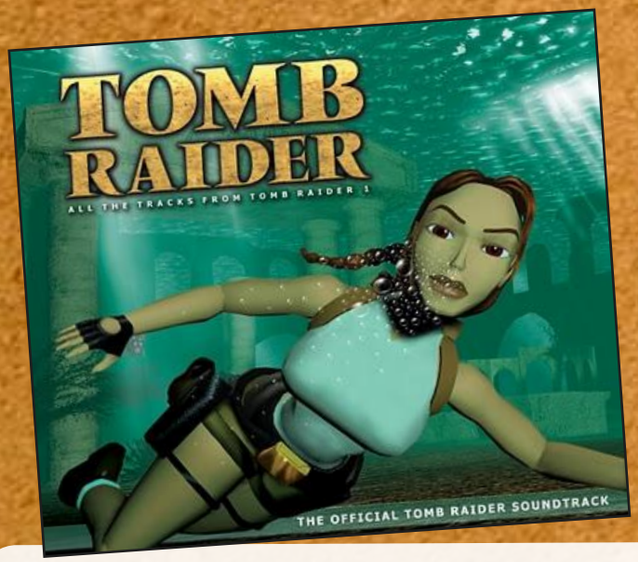


Durante il caricamento ci si rilassa fissando i consistenti glutei della nostra eroina preferita.

Un comparto audiovisivo misterioso ed arcano

I menù a scomparsa e le icone su schermo, che appaiono solo nel momento in cui vi è reale necessità visiva, contribuiscono a mantenere pulita la visibilità del gioco, permettendo maggiore immedesimazione da parte del giocatore.
Tomb Raider presenta un uso della colonna sonora magistrale. Nel momento in cui esploreremo i suoi evocativi ambienti sentiremo solo semplici effetti sonori come i passi di Lara o i rumori della natura circostante, ma appena sopraggiungerà un momento sorprendente la musica inizierà ad accompagnarci verso la sua scoperta, con un pathos crescente veramente impeccabile. Alcuni gradevoli effetti sonori sottolineeranno il ritrovamento degli items segreti, il tutto in un raffinatissimo contesto dal sapore molto britannico. Il motore grafico tridimensionale utilizzato era molto valido per l'epoca, ma la sua concezione basata su cubi solidi tridimensionali rende possibile il blocco improvviso del personaggio, poiché Lara, a volte, molto raramente per la verità, resta incastrata tra i poligoni. Il confine del disegno poligonale e la texturizzazione delle superfici solide a volte tradiscono gli spazi, rivelando ciò che c'è dietro un muro solamente spostando la visuale. Qualche volta i poligoni si compenetrano tra loro, come ad esempio i dinosauri eliminati che si incastrano nelle rocce, ma sono dettagli perdonabili di fronte alla grande cura dei programmatori. Certo siamo lontani dalla perfezione di motori grafici moderni come l'Unreal Engine o l' id Tech 4, su cui sono basati Doom 3, Quake 4 o Prey, ma per il 1996 siamo su livelli grafici veramente spettacolari. Un utilizzo davvero sapiente delle tecniche allora emergenti di texturizzazione, riveste gli enormi poligoni di splendidi geroglifici e disegni artistici con una cura del dettaglio maniacale. Tomb Raider è un vero festival del texture mapping e le sapienti mani degli illustratori Core, veri artisti del digitale, hanno fatto miracoli. Il realismo della grafica, la cura dei particolari e la ricchezza ambientale degli scenari sono

indimenticabili e contribuiscono a fare di Tomb Raider un titolo unico. Perdersi tra le rigogliose pianure verdeggianti del livello The Lost Valley riscoprendo creature estinte e dimenticate dal resto del mondo è una esperienza unica, al relax esplorativo che la valle ispirerebbe si contrappone saggiamente l'azione adrenalinica imposta dai battaglieri nemici.
Silenzi, rumori fiochi ed echi lontani accompagnano i passi decisi dell'affascinante avventuriera, che si muove agile come una ginnasta sopra panorami mozzafiato totalmente tridimensionali e credibili, raramente visti in giochi d'avventura precedenti. Il comparto sonoro su Sega Saturn è decisamente migliore e più curato della controparte PlayStation, presentando anche una piccola chicca. Suonando il CD del gioco su un normale lettore audio è possibile ascoltare tutte le tracce sonore del gioco. La pratica è spesso possibile nei titoli Saturn che utilizzano per l'audio il formato classico, ma inaspettatamente verrà fuori una traccia inedita, intitolata Firestorm, non facente parte del gioco. I temi sonori sono azzeccatissimi e ci riportano a luoghi lontani e misteriosi, risultando una delle parti più riuscite del gioco.



La musica di Nathan McCree

Gran parte del merito del successo di Tomb Raider va certamente alle sue melodie ricercatissime. Suggestivi cori provenienti dal passato, simili a canti gregoriani,
accompagnano i momenti salienti dell'avventura, la musica è a volte incalzante a volte avvolgente, a seconda del momento che stiamo vivendo. Un'intuizione geniale dell'autore delle musiche è stata quella già citata di non mantenere una colonna sonora fissa durante tutto il tempo, ma di farla sentire all'improvviso durante determinati eventi del gioco, come la scoperta di una determinata locazione o il sopraggiungere dei nemici. Di solito era compito del giocatore scegliere la musica o gli effetti sonori, a seconda della sua preferenza. Il compositore della splendida colonna sonora è Nathan McCree, nome poco noto al grande pubblico, ma collaboratore col mondo dei videogames da lungo tempo. Tra i giochi presenti nel suo curriculum possiamo trovare molti titoli della Core Design: Heimdall 2, Chuck Rock 2, BC Racers (titolo minore ispirato al mondo di Chuck Rock e a cui ha collaborato anche Toby Gard), Swagman ed altri. McCree inoltre ha realizzato due importanti collaborazioni con Lionhead Studios per le colonne sonore delle espansioni di Fable e The Movies. Oltre ad aver partecipato alle OST dei videogiochi, McCree ha composto musiche per alcuni film indipendenti, ha creato i temi di scena per l'esibizione live natalizia delle Spice Girls nel 1999 e si è esibito anche durante il Video Games Live, una manifestazione a tema ludico di Los Angeles, accompagnato dalla LA Philarmonic Orchestra.

Nota sugli sviluppatori

Tomb Raider è stato sviluppato da un gruppo di sole sei persone nella piccola città inglese di Derby, sede della Core Design, luogo caratterizzato da un panorama verdeggiante dovuto ai laghi e alle campagne della contea del Derbyshire, che forse hanno influito nell'ideazione di Tomb Raider, nei cui ambienti virtuali la natura ha spesso il sopravvento. La reale sede della Core è tra l'altro visibile nel gioco, avendo fatto da modello per la casa di Lara. La compagnia inglese è stata fondata nel 1988 e si è fatta
conoscere su svariati sistemi, tra cui Amiga con War Zone e Chuck Rock. Il primo gioco sviluppato è stato Rick Dangerous, i cui temi di fondo, esplorazione di tombe e piramidi egizie in stile Indiana Jones, sono davvero simili a Tomb Raider. Il gioco è stato pubblicato su C64 da Firebird, all'epoca lo stesso editore della Rare. Core ha poi creato titoli come Heimdall, Wolfchild, Curse of Enchantia e Wonder Dog. Spostatasi sui 32 bit Core arriva a Tomb Raider sua croce e delizia. Legatasi totalmente al franchise, la softco trova spazio per pochi altri titoli, tra cui Fighting Force e il bucolico Herdy Gerdy. Core Design è stato per dieci anni nell'orbita del publisher Eidos, che lo ha acquistato nel 1996 e ceduto nel 2006 ad un altro produttore di videogames inglese, la Rebellion, riacquistando finalmente la libertà creativa.

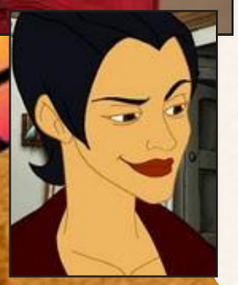
L'ideatore di Tomb Raider

La mente creativa principale dietro al personaggio di Lara è senza dubbio il disegnatore Toby Gard, che ha contribuito a crearne la complessa psicologia, ma soprattutto ha disegnato fisicamente l'avvenente ragazza. La leggenda narra che la
caratteristica fisica più evidente di Lara sia in realtà nata da un errore durante lo studio delle proporzioni, poiché mentre Gard stava provando a ridimensionare il modello poligonale per sbaglio scrisse 51% invece di 15 % nell'aumento del seno, che divenne quindi quello esplosivo da maggiorata che tutti conoscono bene. Nel momento in cui stava per correggere l'errore, un suo collega è passato davanti al monitor dicendo all'incirca queste ironiche parole "questo personaggio farà strada, fidati". Mai frase sarebbe stata più profetica, e di lì a poco Lara sarebbe diventata una delle icone più riconoscibili dei videogiochi, al pari di Pac-Man, Mario o Sonic. Una curiosità: inizialmente, il personaggio doveva chiamarsi Laura Cruz, esploratrice ispanica, poi "naturalizzata" inglese, come approfondiremo nello speciale a lei dedicato. Leggendaria è una delle dichiarazioni fatte ai giornalisti dell'epoca che gli chiedevano come mai avessero scelto una donna per un gioco "da duri" come TR, a cui rispose "…è colpa del 3D! Se dobbiamo vedere sempre un sedere in primo piano, che sia almeno quello di una bella ragazza!"

No, scusatemi ma Lara Croft pixellosa non si può vedere, perde tutto il suo sex appeal! ma guardate quelle gambette! bleah, semplicemente orrenda.

Lara Versus Lara (Altre versioni)

Erroneamente impostasi come icona del mondo PlayStation, Lara Croft era stata ideata da Toby Gard e soci per il Sega Saturn, che è da considerare quindi la piattaforma originale di Tomb Raider. L'accordo di esclusiva per la sua piattaforma firmato da Sega è durato però solo pochi mesi, poiché Sony, intuito il potenziale del personaggio ha voluto a tutti i costi il gioco nel suo catalogo. Tomb Raider per PS1 ha avuto un ruolo determinante per il successo della prima PlayStation. Su Saturn l'intero gioco risulta più fluido e giocabile rispetto alla controparte PlayStation, realizzata anch'essa molto bene, ed è senza dubbio consigliata una prova di questa versione a chi conoscesse solo quella Sony. I frames al secondo della versione Saturn superano quelli della concorrente, il cui aggiornamento non riesce a restare sempre ancorato ai 25-30 fps della media del gioco, e quindi su PS1 il gioco sembra lievemente "rallentato" rispetto all'originale, benché la conversione sia molto valida. Le differenze con la più celebre versione Sony sono principalmente tre: la già citata fluidità di gioco, molto più accentuata a favore della console Sega, un missaggio sonoro più curato che porta ad una resa sonora superiore sul Saturn, ma una migliore gestione degli effetti luce e dinamica dell'illuminazione da parte della console Sony. Del resto è risaputo che PlayStation ha sempre avuto uno dei suoi punti di forza nell'ottima capacità di gestire le fonti di luce in modo molto realistico. Ma se volete giocare Tomb Raider nella sua forma più pura, come concepito da Core Design, dovete procurarvi il 32-bit Sega. Personalmente ritengo più credibile l'oscurità del Saturn, del resto stiamo esplorando tombe e anfratti dimenticati, che nella realtà sarebbero senza dubbio molto bui e poco visibili. Oltre alle due versioni più note, la procace archeologa è approdata su molti sistemi alternativi, tra cui quella per PC DOS (a questo titolo era possibile applicare la famosa patch non ufficiale "Nude Raider" per togliere i vestiti a Lara, e ciò ha contribuito ad alzare di molto le vendite della conversione per PC, certo più della possibilità di effettuare i salvataggi in ogni momento).
Le edizioni portatili rilasciate negli anni sono sempre state diverse dal primo TR, bidimensionali quelle per GBC/GBA, basate sui capitoli più recenti quelle per DS e PSP. L'unica vera interessante riedizione portatile del primo episodio è quella per i sistemi N-Gage di Nokia, un buon porting, molto fluido e ben realizzato, ma lo sviluppo verticale dello schermo limitava la visibilità, snaturando molte delle visuali originali del gioco.



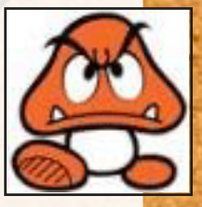
Localizzazione, presentazione e reperibilità

Il doppiaggio e le schermate del gioco sono solamente in inglese, poiché la voce ufficiale italiana di Lara, Elda Olivieri, apparirà solo nel secondo capitolo della saga, restando tale fino ai nostri giorni nell'ultimo Tomb Raider Underworld. La doppiatrice è nota anche per aver interpretato Nicole Collard nella serie Broken Sword e la voce del pilota in Quake 4. La copertina del gioco è identica a quella PlayStation, ma rende più giustizia allo splendido artwork originale, visto qui per intero nella sua estensione in verticale. Dall'immagine è chiara fin da subito la grande importanza del personaggio, che appare procace e decisa su uno sfondo ricco di geroglifici e dei caratteri "marmorei" che rendono benissimo l'idea di quello che si troverà nel gioco. La reperibilità della versione Saturn è buona, anche in edizione PAL, poiché il titolo ha avuto una grande diffusione ed è meno ricercato di altri titoli introvabili nel catalogo del 32 bit Sega.

La prova del tempo

L'enorme modernità del titolo, unita al suo approccio semplice eppure intrigante lo rende immortale. La scelta di non mettere nessun elemento a video, riservando al menù tutte le informazioni su oggetti e items ritrovati rende il titolo più immersivo ed aumenta il livello di immedesimazione: Lara è davvero sola contro questo mondo misterioso, al pari di un grande capolavoro dell'epoca Amiga, Another World. Invecchiato davvero bene, anche graficamente ha come unica pecca i poligoni forse troppo evidenti, ma l'atmosfera e la grande giocabilità riescono a coinvolgere ancora ai nostri giorni, dopo oltre dieci anni. Lo stupore che si prova di fronte ad un ambiente complesso strutturato totalmente in verticale durante St Francis' Folly è altissimo, raramente si erano viste simili location in un videogioco. La sontuosità degli ambienti resta inalterata, ed alcuni sono di una bellezza ipnotica, allora come oggi. Sempre splendido da giocare e coinvolgente, Tomb Raider è diventato negli anni un vero e proprio grande classico, al quale tutti guardano come punto di riferimento e paragone.

Commento Finale



Una serie che ha visto molti seguiti apocrifi, ma che aveva già raggiunto la perfezione nel primo, indimenticabile e splendido episodio. La perfetta commistione tra avventura, esplorazione, azione, enigmi, carisma della protagonista, grafica curatissima ed un sonoro evocativo, rendono Tomb Raider un titolo unico. Momenti caratterizzati da combattimenti e salti acrobatici sono alternati a riflessioni e ragionamenti. A volte arrivano solitudine ed estraniamento, il giocatore è lasciato solo a se stesso in un mondo misterioso ed ostile, senza nessuno che ci dica cosa fare per uscire vivi da queste tombe piene di muffe ma anche di tesori. L'opposto degli episodi recenti, pur molto validi, che sono riempiti di aiuti e consigli che spezzano gameplay ed atmosfera. Tomb Raider ha una realizzazione tecnica perfetta per i tempi, con l'unico difetto di un lieve bad clipping, una giocabilità fatta di precisione e calcolo delle distanza, dove la morte di Lara sarà sempre colpa del giocatore incauto e mai dovuta a bug e superficialità dei programmatori. Ispiratore di intere generazioni di giochi, Tomb Raider è un titolo da avere a tutti i costi. Persino l'ottima versione PlayStation è oscurata da quella Saturn, se volete giocare con Lara, QUESTO è il vero Tomb Raider!

Fabio "Super Fabio Bros" D'Anna

Il bit ti fa bello

di Sandro "Sunstoppable" Prete

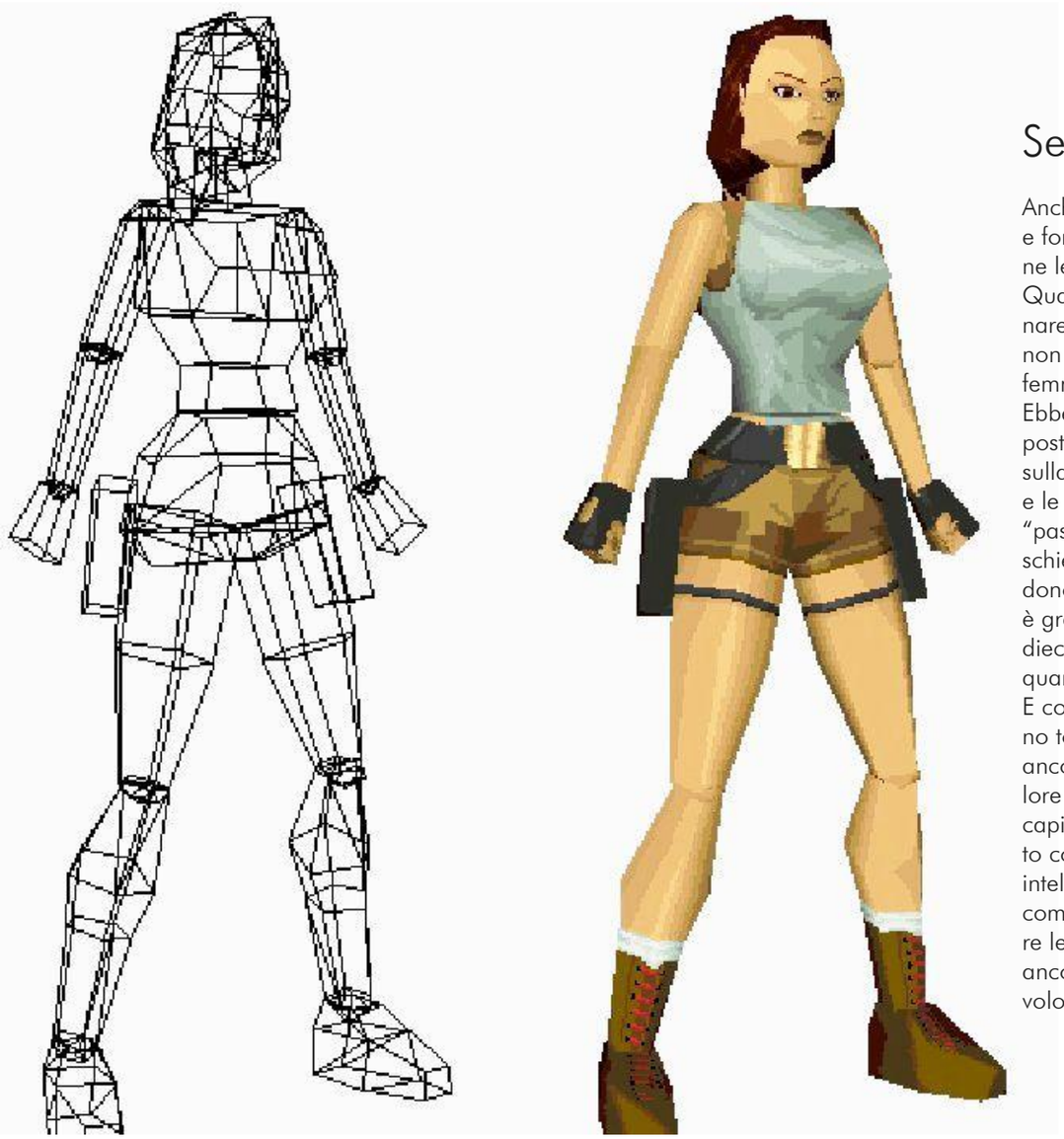
LARA CROFT

Il bit ti fa bello e anche sexy oserei dire. Infatti questa volta, dopo aver parlato di panzoni baffuti, tabaggisti della domenica e casi disperati (ogni riferimento a Edward Carnby è puramente casuale), il vostro Sunstoppable vi racconterà la metamorfosi della gentil donzella Lara Croft, entrata nella storia del divertimento videoludico (addirittura!!) grazie alle sue enormi tet... potenzialità: sapete no, salti, capriole, sparare...

Hi hi ciao giocatore, non ci riconosci? siamo noi, le tue adorate chiappe di Lara, tontolone lo sappiamo che ci stavi guardando... lo fai anche mentre giochi, si si, ti fermi e resti a fissarci per ore con quella faccia da allupato e pensi "mmmh cosa vi farei se potessi entrare nel gioco..." grazie alla visuale in terza persona siamo diventate più famose delle tette! hi hi

Polaroid Sun

Lara e Brad...



Sensualità a 32 bit

Anche Lara, come molte star videoludiche, è figlia dei 32 bit e forse, come leggenda narra, di un disegnatore bontempone lettore di giornaletti porno.
Quando fece il suo debutto in società non mancò di scatenare l'ormone di giovani giocatori che forse prima di Lara non avevano visto ancora un'esemplare di essere umano femminile in quanto si eccitavano a guardare un mostro!
Ebbene si, la prima Lara era di una bruttezza immane: al posto del seno c'erano due coni di quelli che si mettono sulla strada, era stempiata, aveva le labbra color "cianotico" e le gambe storte. Quando camminava o faceva i famosi "passettini" sembrava come se avesse un palo infilato nel...la schiena (ehm). Ma come tutte le donne riccone che rinchiudono il proprio maggiordomo in un frigorifero (che tra l'altro è grande quanto casa mia) che hanno trent'anni da almeno dieci anni, Lara non ha potuto fare a meno di usare grandi quantità di bit per modificare il suo aspetto.
E così nel secondo capitolo di Tomb Raider, le tette diventano tonde ed enormi come due palloni da basket e le labbra ancora più grosse (come un canotto) ma sempre di un colore un po' preoccupante. Ma non finisce qui: nei successivi capitoli, sempre su PSX, Lara avrà un capoccione spropositato con in più uno sguardo perso nel vuoto (segno di grande intelligenza...) e una treccia di capelli che sta dritta immobile come se Lara si fosse fatta lo shampoo con il viagra (vedere le foto per credere). Ma per la contessa Croft non era ancora abbastanza, l'età avanzava e bisognava agire...bit a volontà!

Sensualità Next-Gen

La nostra bella archeologa si guarda allo specchio e non può fare a meno di notare che con l'attuale potenza delle console è diventata una gran figa (come direbbero i "giovani" d'oggi). Il seno è sempre più tondo ma più piccolo (prima se lo fa grande e poi cambia idea e lo riduce), la bocca sempre "cianotica" ma bella carnosa, le gambe ancora più lisce (troppo, sembrano di ceramica) e nonostante la sua età, ben 41 anni, è un gran pezzo di femmina... ma... ma sembra più umano e reale il manichino del negozio di biciclette sotto casa che Lara. Eh si, il problema maggiore è sempre stato il fatto di sembrare più l'amica di Pinocchio che una donna vera e propria (la cosa sbalorditiva è che anche le modelle che ne vestono i panni nella realtà non sembrano umane). Anche il modo di camminare è sempre legnoso, a metà strada tra Robocop e un Super Mario con il famosissimo palo nella "schiena". Ma lasciatemi spendere anche qualche parola sul carattere della contessa Croft: il personaggio più antipatico dell'universo. Arrogante, spocchiosa (mi ricorda qualcuno...) ed intelligente come una corteggiatrice di Uomini e Donne di cui ne condivide anche le frasi inutili. Nonostante ciò, le vogliamo bene. In fondo è stata la prima a farci fibrillare grazie ai suoi due coni che gli uscivano dal petto. Mito.

Lara Croft 1996
~300 polygons
Lara Croft 2007
~5000 polygons
Certo che se nel 1996 ricevevi un abbraccio da Lara ci rimanevi secco, menomale che è nata la chirurgia poligonale!

Nintendo® ENTERTAINMENT SYSTEM

di Dario "Dariolino78" Lanzetti

Il mitico Nintendo fu la console regina degli anni Ottanta. Nel 1983, il mercato dei videogiochi era stato piegato da una grande crisi, scaturita da una bassissima qualità media del software e da un rapporto caotico tra produttori hardware e terze parti. Lanciata in Giappone il 15 luglio dello stesso anno con il nome di Famicom (in America arriverà nel 1985 al CES e in Europa nel 1986), il NES, disegnato da Masayuki Uemura, era una console nuova, tecnicamente superiore a tutti i concorrenti, supportata da una politica rivoluzionaria e direzionata verso accordi di esclusiva con le maggiori terze parti. Queste peculiarità si rivelarono fondamentali nella corsa al dominio del mercato, privando i concorrenti Atari e Sega delle conversioni di numerosi coin-op. Un altro centro della Nintendo fu il limite di pubblicazioni imposte alle software houses, le quali, non potendo pubblicare decine di titoli all'anno come nel periodo antecedente la crisi, si concentrarono su poche uscite –massimo 5 all'anno- aumentandone drasticamente la qualità.
Il successo non arrivò comunque subito e la causa furono alcuni errori nella progettazione dell'hardware. Solo dopo il ritiro delle macchine difettose e l'immissione sul mercato della console con una nuova scheda madre arrivò la meritata affermazione commerciale.
Come già detto, il NES, venne distribuito in Europa soltanto dopo il 1986 (più precisamente dopo settembre), vicino al debutto del Master System, decisamente più moderno, con il quale ha dovuto aspramente lottare per la supremazia nel Vecchio Continente. Situazione diametralmente opposta in tutto il resto del mondo, dove la Nintendo ha trionfato a mani basse piazzando un totale di circa 60 milioni di pezzi venduti.
Il Nintendo 8 bit fu l'inizio di una nuova era!

Machine History

“Una scatoletta quadrata, con una fessura a scomparsa che ospita cartucce giganti...

Un omino baffuto e panzuto che saltella da una piattaforma all’altra con una predilezione per i funghi e i tubi...

Una pistola di plastica, due anatre e un cane dispettoso…

Il desiderio di un bambino per Natale...

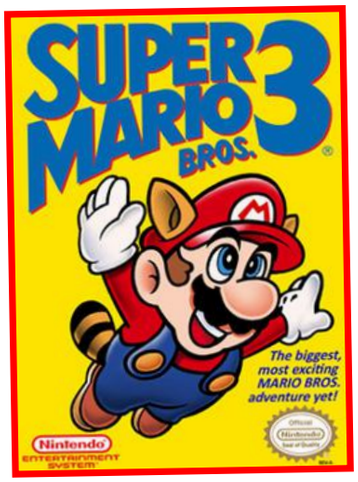
Il sogno del bambino diventato grande...

Questo era il NES...”

FAMICOM FAMILY

La console presentò un aspetto diverso a seconda che la si comprasse in Giappone o in America ed Europa. La versione Europea è la tanto amata "scatoletta" di colore grigio chiaro, grigio scuro e nero con la scritta Nintendo in rosso. Il caricamento della cartuccia era e rimane inusuale: uno sportello nasconde un vano in cui bisogna inserire la cartuccia orizzontalmente, dopodichè si deve premere la cartuccia verso il basso fino a farla rimanere perfettamente orizzontale, in linea con la console. La versione giapponese ha una forma più classica con caricamento delle cartuccie dall'alto posizionato in centro. Di colore rossa e bianca, la console giapponese assomiglia a un Super Nintendo "primitivo". Il Nintendo 8 bit sarebbe una console affidabile e duratura se non fosse per il caricamento dei giochi della versione U.S.A. ed europea. Proprio quest'ultimo si rivela il punto critico della macchina elettronica: sottoposto ad uno stress elevato per dover ogni volta "scattare" quando si inseriscono ed estraggono le cartucce, si danneggia facilmente ed è consigliabile utilizzarlo sempre con cura. In realtà il danno che viene a crearsi risiede quasi sempre nei contatti o nella molla e nell'interruttore che fanno funzionare il meccanismo; niente di grave per un esperto o per un appassionato, ma è un problema che metterà in difficoltà tutti gli altri. Ad ogni modo il meccanismo garantisce una buona dose di ore di funzionamento.

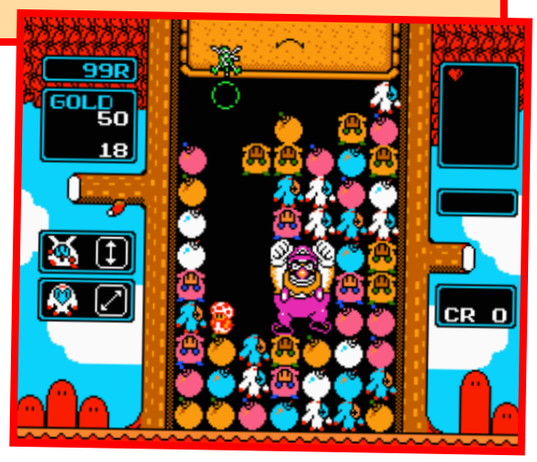
Un design davvero pratico, almeno con questo Famicom sapevi dove ca..o poggiare i joypad una volta finito di giocare. GENIALE!



Agli inizi degli anni '90, le industrie videoludiche rimpiazzeranno le vecchie console con gli allora moderni ed invitanti sistemi a 16 bit. Il mitico "scatolino" NES cominciava a così il suo ciclo finale anche perché verso la fine del 1990 vide scendere il proprio volume di vendite sotto quello del Sega Mega Drive. Ad ogni modo il Nintendo rimase "il videogioco" più diffuso fino all'inizio del '92. Facendo un po' di conti si scopre che il Nes può fregiarsi del titolo di console più longeva arrivando ad accumulare CIRCA undici anni (1983-1994) di onorato servizio. Nel 1993 il mitico otto bit di casa Nintendo venne venduto in una interessantissima confezione che lo vedeva abbinato ad un capolavoro di nome Super Mario Bros 3, forse la confezione più ambita insieme al famoso "Action Pack" che conteneva Super Mario Bros e Duck Hunt. In ultimo, va ricordato che in seguito ad alcuni problemi derivanti soprattutto dal già ampiamente citato inserimento frontale delle cartucce, la Nintendo produsse il NES 2 nel 1993, un semplice restyling della console originale venduto ad un prezzo inferiore (circa 49,99$). Quest'ultimo si presentava con un look strano e dei pad che somigliano molto a quelli del SNES.
La produzione continuò fino al 1995, l'ultimo gioco ufficiale pubblicato fu Wario's Woods ed il successore fu il glorioso Super Nintendo Entertainment System (SNES), prodotto, ovviamente, dalla Nintendo stessa a partire 1991 negli Stati Uniti e nel 1992 in Europa.

ACTION-PACKED EXCITEMENT FOR THE ENTIRE FAMILY
RECOMMENDED FOR AGES 8 TO ADULT.
NOW THE ENTIRE FAMILY CAN GET IN ON THE ACTION.
The Nintendo Entertainment System Action Set is a video system designed with the entire family in mind. That's because only Nintendo offers innovative accessories like the NES Advantage and NES Max for added excitement and a vast library of Game Paks that are both simple and sophisticated enough to challenge the abilities of everyone in the family.
Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM

Ah che bella famigliuola, due figli felici per la bella console, mamma felice perché lei era contraria all'acquisto e quindi non ha cacciato una lira e papà finto felice per il conto in banca prosciugato e per il fatto di non riuscire a capire chi dei due figli stia facendo il deficiente mentre l'altro gioca davvero, mistero.



Numerosi accessori furono creati per questa console, ufficiali e non:

-I PAD: semplici, con una forma squadrata, quattro pulsanti e una croce direzionale erano tra i pad migliori del tempo se si considera che il Master System poteva vantare solo due pulsanti, l'Atari 2600 e il Commodore 64 uno solamente. Ne furono tuttavia prodotti moltissimi altri dai più svariati design come, per esempio, quelli stile arcade (alcuni esempi: il Nintendo Max e il Nintendo Advantage).

-LA PISTOLA a raggi infrarossi: ZAPPER: di colore grigia e rossa oppure grigio chiaro e grigio scuro, completamente in plastica, leggera e precisa (per gli standard di allora) era veramente ben realizzata. (funziona solo con i giochi appositamente studiati)

©1985 Nintendo®
Zapper™
...bah, con un processore Ricoh 2A03/2A07 ad 8 bit, derivato dal MOS 6502, una frequenza di 1,79 MHz e una memoria interna da 2 KByte WRAM, 2 KByte VRAM, 256 Byte SPR-RAM avrebbero potuto tirare fuori un cane molto meno ritardato di questo qua...
Padrone! guarda! sono riuscito a prendere l'anatra! sono riuscito a prendere l'anatra! wuf wuf sono il miglior cane del mondo! wuf wuf sono il miglior cane del mondo!

-IL GAME GENIE: un prodotto rivoluzionario, realizzato da terze parti, che consentiva di inserire dei codici per ottenere vite infinite, maggior numero di punti o qualunque altro tipo di vantaggio.

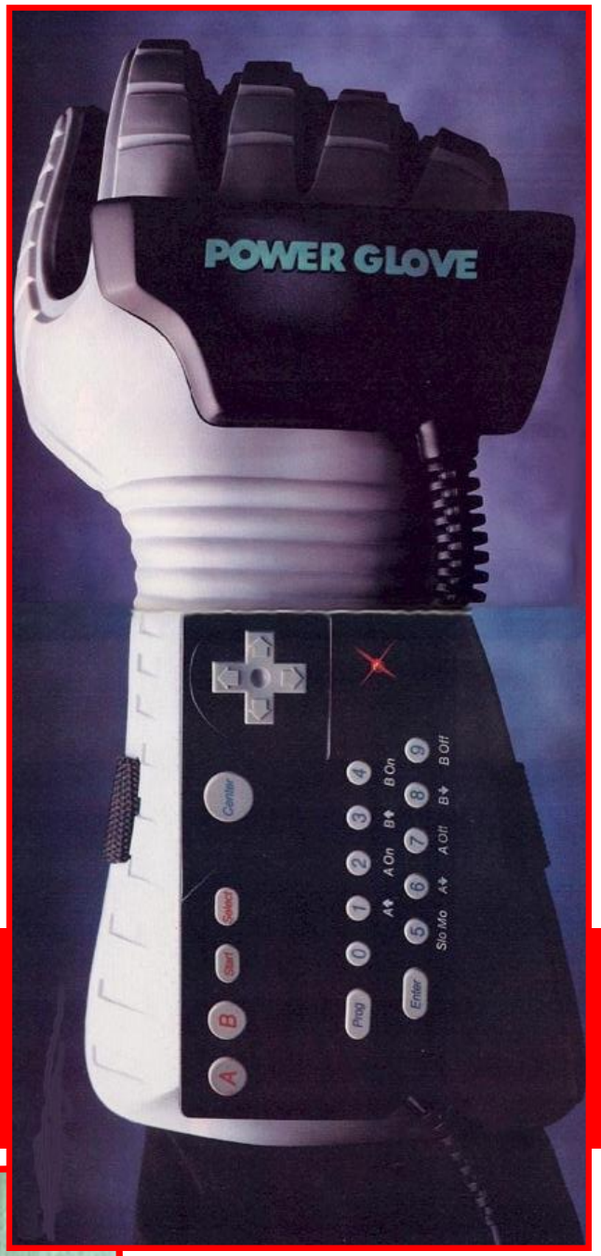
-IL Robot R.O.B.: un rivoluzionario robottino che gioca con te (funziona solo con i giochi appositamente studiati che sono pochissimi)!!

Negli anni 80 erano proprio fissati con i robot "tuttofare", infatti R.O.B ricorda vagamente SICO il robot apparso nel film Rocky IV del 1985.

-IL FAMICOM DISK SYSTEM: questo improbabile aggeggio uscì nel febbraio 1986 solo per il mercato Giapponese, lo scopo era quello aumentare i limiti di memoria dei giochi contenendo i costi. I giochi usciti per i "dischetti Nintendo" furono comunque pubblicati anche per il mercato Americano ed Europeo in formato cartuccia (alcuni giochi che sfruttarono il lettore di floppy disk: Zelda, Metroid e i primi tre Final Fantasy).

FAMILY COMPUTER DISK SYSTEM

-IL POWER GLOVE: questa periferica risultò altrettanto futuristica quanto R.O.B. Un guanto che, per mezzo di appositi sensori, avrebbe dovuto rilevare i movimenti della mano, creando un antenato del Wiimote. La parola "avrebbe" è sottolineata perché, per realizzare un prodotto non costosissimo, Nintendo utilizzò materiali poco costosi, compromettendo in parte la funzionalità del Power Glove.

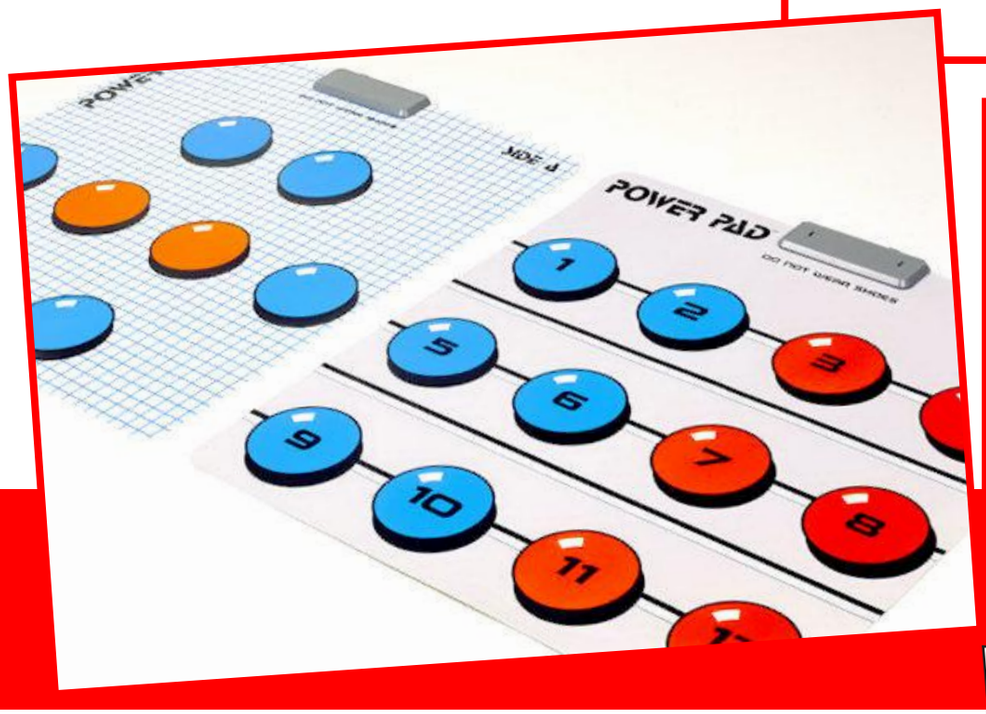


Ragazza: e quello che cos'è?
Ragazzo: non lo so!
Lucas (quello in foto con i capelli alla George Michael ai tempi degli Wham!) : guanto magico...
/Scena sbalorditiva dove Lucas scansa tutte le auto a tutta velocità/
Ragazza: Cavolo...
Lucas: è forte con guanto magico... è uno sballo...
Ragazzo: si beh ma uh con lei il guanto magico non funziona capito!? dai Jimmy fagli vedere che sai fare... coraggio!
/Jimmy scoraggiato esce di casa/

Tratto dal film:
"Il piccolo grande mago dei videogames" (1989)

-IL MULTIPAD (o anche Nintendo Four Score): questa periferica permette di collegare 4 pad alla console invece di 2 (funziona solo con i giochi appositamente studiati).

-IL POWER PAD (Family Fun Fitness): il tappetino del Nintendo! Ideato da Bandai e ripubblicato da Nintendo, questo inusuale controller si adattava molto bene con titoli come Dance Aerobics o Jogging Race. Un progenitore di Wii Fit e dei vari tappetini alla Dance Dance Revolution (funziona solo con i giochi appositamente studiati).



Io con Jogging Race e Power Pad sono dimagrito ben 17 chili! Prova anche tu Jogging Race e se sei fortunato puoi anche trovare l'anima gemella! Che forza Jogging Race! Provare per credere!*

Informazioni aggiuntive:

-Giochi disponibili al lancio: Donkey Kong, Donkey Kong Jr., Popeye.

-Famicom = Family Computer.

-Totale console vendute in tutto il mondo: circa 60 milioni.

-Permanenza in commercio: Il NES è considerata la console più longeva di sempre.

-Famicom e NES; gemelli diversi? il FAMICOM, che era la versione giapponese del NES, aveva una piedinatura diversa della porta espansione e non poteva usare le cartucce della versione USA/Europa. Difatti il Famicom possedeva una piedinatura slot cartuccia a 60 pin mentre il NES (versione EUROPA/USA) 72 pin. Oltre a questo l'audio nel Famincom era gestito diversamente risultando leggermente migliore.

-Riparazioni: in Giappone le FAMICOM erano riparate dalla Nintendo sino al 2007.

*Power Pad non è incluso nella confezione, Jogging Race ha un effetto dimagrante solo se accompagnato da una dieta da barbone senza fissa dimora, la persona vestita di bianco in foto potrebbe non essere una ragazza avvenente ma semplicemente un uomo con una strana capigliatura, quindi avvicinatevi con cautela.

THE GUARDIAN LEGEND

NES ▷ Irem/Compile ▷ 1988 ▷ Action RPG

Il pianeta artificiale Naju, popolato da minacciose forme di vita aliene, si sta avvicinando pericolosamente al nostro mondo: riuscirà il Guardiano della Terra a scongiurare questa catastrofe?
Questa in sintesi la trama di The Guardian Legend della Compile, che ad una prima occhiata può sembrare uno dei tanti sparatutto per cui questa casa è diventata celebre. Infatti appena premuto Start ci troviamo ai comandi di un'astronave in quello che sembra il più classico degli shoot'em up a scorrimento verticale: lo sfondo scorre velocissimo mentre asteroidi e navicelle ci si parano davanti, quindi lo scrolling rallenta e subito capiamo che ci si sta per scontrare con un boss. Il tutto sembra molto ben realizzato ma abbastanza blando, però una volta sconfitto il boss tutto cambia: al posto dell'astronave troviamo un'avvenente fanciulla in costume sexy-robotico che si muove in scenari pseudo-isometrici (per intenderci, alla "Legend of Zelda")! Il boss infatti altro non era che la prima linea di difesa di Naju, e ora ci troviamo assieme a Miria, la protagonista, nelle viscere del pianetoide. Un messaggio registrato ci avvisa che qualcuno aspettava da tempo la nostra venuta ed ha pianificato tutto in modo che Miria possa penetrare i sistemi di difesa di Naju e causarne l'autodistruzione prima che avvenga l'irreparabile. Ce la faremo a completare questa missione?

Compile ha avuto l'idea geniale e decisamente poco sfruttata di fondere sezioni sparatutto "classiche" con lunghe fasi esplorative viste dall'alto, in flip-screen (cioè senza scrolling tra le varie schermate): Miria in queste fasi vaga sulla superficie di Naju alla ricerca delle aperture che la conducano ad altre zone del pianeta, buona parte delle quali non sono però immediatamente accessibili, ma contrassegnate da vari simboli. Alcune di queste aperture conducono ad aree definite "Corridor X" (dove X è un numero che va da 1 a 21, senza un particolare ordine), le quali collegano le varie zone del pianeta. Qui si ritorna allo sparatutto verticale: una volta imboccato l'ingresso di un "Corridoio", Miria riprende la forma di astronave e si mette a blastare senza pietà tutto ciò che le si para davanti, per giungere quindi al cospetto del boss, sempre decisamente grosso, brutto e incazzato. Una volta distrutto quest'ultimo, in alcuni casi ci viene consegnata una chiave dal simbolo corrispondente alle aperture da sbloccare situate da qualche parte nell' "overworld", che a loro volta rimanderanno ad altri corridoi e così via.
Sembra tutto semplice, in realtà Naju è incredibilmente vasto, per cui preparatevi a lunghe scarpinate per le lande ricche di bizzarri alieni e robot di ogni genere! Descritti così i momenti di esplorazione possono sembrare noiosi, ma così non è: non si tratta soltanto di percorsi del tipo "trova la chiave/apri la porta", poiché nel sottosuolo del pianeta c'è di tutto. Possiamo trovare dei Lander (la mascotte della Compile, una specie

di grosso smile azzurro) che ci venderanno nuove armi, Corridoi che in apparenza non portano da nessuna parte, oppure stanze che contengono nuovi messaggi lasciati dal nostro misterioso "amico" che ci spiegano come procedere nell'avventura oppure come sbloccare i sigilli dei Corridoi che sembrano non volersi aprire.

Da questa descrizione appare chiaro come le parti esplorative siano impostate né più né meno come un GDR, anche se di ambientazione fantascientifica: a questo punto sarà meglio dare un'occhiata più approfondita al gameplay. Miria possiede una barra di energia e un indicatore dei "chip": questi ultimi rappresentano le munizioni delle armi secondarie, ma se raccolti restituiscono anche un certo quantitativo di energia, e servono inoltre come moneta per pagare i Lander. Esiste circa una dozzina di armi secondarie da trovare di volta in volta, che vanno scelte ed attivate attraverso il sotto-menu: ognuna di esse consuma un certo quantitativo di chip a seconda della sua potenza, e può subire fino a due upgrade se si trova più volte l'icona corrispondente. Dentro ai contenitori sparsi per i dungeon vi sono poi oltre ai chip anche ricariche energetiche oppure icone che aumenteranno attacco e difesa della bella protagonista. I suddetti contenitori appaiono dal nulla anche con l'eliminazione di alcuni nemici durante le fasi di gioco, incentivando così i combattimenti anche nelle situazioni in cui ci si ritrova più in difficoltà.
Vi sono due modi per aumentare l'estensione della barra energetica e il quantitativo massimo di chip che Miria può tenere con sé: raccogliendo le icone dei Lander (sempre loro!), oppure totalizzando certi punteggi. La cosa bella di The Guardian Legend è appunto la perfetta commistione tra dungeon e sezioni aeree: se da un lato nelle fasi shoot'em up è vivamente consigliato blastare quanti più alieni possibile per aumentare il punteggio e far così "salire di livello" la nostra Guardiana, d'altro canto è importante anche esplorare ogni minimo anfratto di Naju, dato che completare anche i Corridor che non ci daranno una chiave, così come eliminare i mini-boss che appaiono

nell'overworld (annunciati dal suono di una sirena e dallo sbarramento dei lati aperti dello schermo) o trovare i nascondigli dei Lander venditori, serve a procurarci nuovi potenziamenti e armi secondarie, da utilizzare non solo nelle fasi GDR ma anche (anzi, soprattutto) in quelle sparatutto, così da rendere sempre più letale Miria in versione astronave ed aiutarla nelle difficili sfide con i boss.

Naju, nonostante sia un pianeta artificiale, è comunque suddiviso in diversi ecosistemi, e ciò si riflette nell'aspetto delle varie sezioni sia di dungeon sia di sparatutto di cui esso è composto: ad esempio la prima che incontreremo è ispirata ai fondali marini, per cui con la nostra astronave cercheremo di abbattere nemici simili a stelle marine, razze, ippocampi ecc. Nella seguente ci trasferiremo in una giungla rigogliosa dove affronteremo funghi, spore e altre creature vegetali; più avanti incontreremo desolati deserti, paesaggi punteggiati da formazioni geometriche di cristalli oppure formati da ripugnanti distese di tessuti organici e così via. Ai grafici Compile la fantasia di certo non è mancata, e sono azzeccate anche le caratterizzazioni dei vari nemici organici o meccanici e soprattutto degli enormi e spesso mostruosi boss. Un plauso anche al fatto che a differenza di quanto accade in molti titoli NES i tile grafici sono variegati e applicati in modo da far sembrare sempre diverse le fasi sparatutto anche di una stessa zona.
Questa varietà riguarda anche il comparto musicale che comprende svariati temi, sia per i livelli "normali" sia per gli scontri con i boss, tutti accattivanti e che ben si adattano sia alle sezioni appiedate sia alle più frenetiche missioni sparatutto.

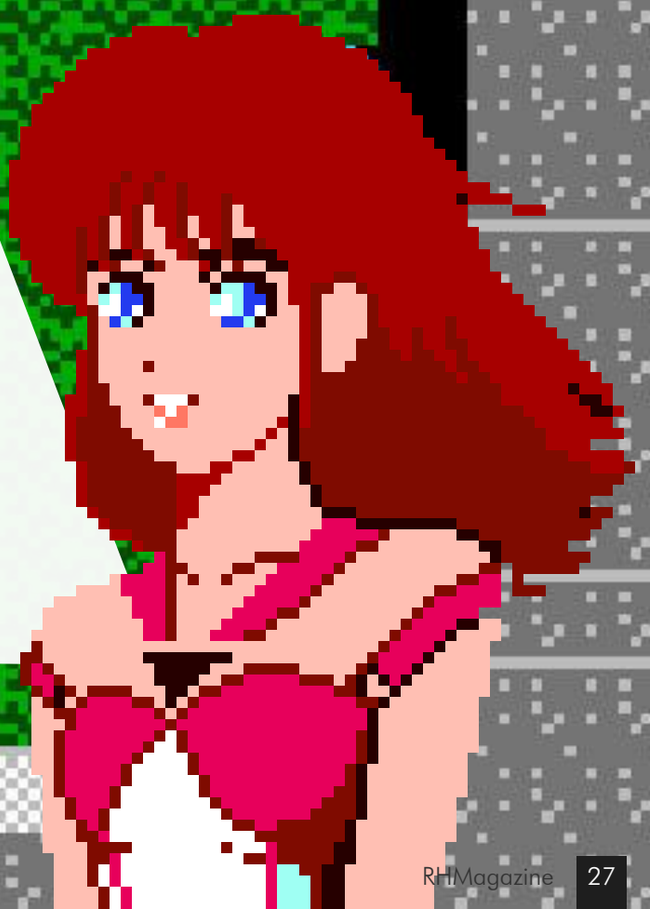
Insomma, questo gioco è vastissimo, molto variegato, ottimamente bilanciato nonostante sia un ibrido di due generi in apparenza incompatibili; l'arsenale di Miria farebbe invidia agli sparatutto "puri" e le parti shoot'em up potrebbero essere un gioco a sè stante (anzi, già lo sono, leggete sotto ...); le meccaniche di gioco sono ben studiate; grafica, musica e sonoro sono di ottima qualità considerato l'anno di uscita; siccome però la perfezione non è di questo mondo, è giunto il momento di segnalare qualche difetto.

Innanzitutto il metodo di salvataggio delle partite è troppo macchinoso: bisogna prima trovare il nascondiglio dei Lander deputati al salvataggio, poi disattivare l'arma secondaria e infine prepararsi a copiare lunghissime e quasi illeggibili password... Per un gioco così l'ideale sarebbe stato il salvataggio tramite batteria come per Zelda. Un altro difetto è il livello di sfida offerto dai boss, molto aleatorio: alcuni cadranno senza problemi mentre altri riescono a drenare la nostra barra energetica fin troppo velocemente (per inciso, odio quelle dannate palle ciclopiche spara-filamenti!). Altri problemi minori sono legati al fatto che sono poche le armi effettivamente utili in tutte le situazioni, ma questo è scusabile, e la poca rigiocabilità una volta terminata l'avventura, cosa in ogni caso comune a buona parte dei GDR adventure. Tuttavia anche a questo ultimo problema è stato posto rimedio, per certi versi: una volta completata l'avventura, inserire il codice TGL come password permetterà di giocare solo alle fasi sparatutto tutte di seguito, come se fossero un nuovo gioco! Per di più la sfida è assicurata anche per i giocatori più esperti perché non sarà possibile usufruire di tutti i potenziamenti ottenibili nei dungeon.

Federico “Boyakki” Tiraboschi

Commento Finale

The Guardian Legend è un gioco realizzato con grande cura e professionalità, eccellente per il periodo in cui uscì, ma molto valido ancora oggi, e soprattutto degno di nota per aver osato un mix di generi così distanti ed essere comunque riuscito a creare qualcosa di divertente, originale e che non dà l’impressione di essere due giochi diversi incollati malamente assieme. Un gradito omaggio da parte di Compile verso tutti coloro che amavano i suoi sparatutto ma anche verso chi cerca qualcosa di più che azione pura, un gioco che meriterebbe una fama ben maggiore e che potrebbe essere preso come esempio a tutt’oggi.



Brian the Lion

A cavallo tra il 1994/95 le console nipponiche a 16bit spopolavano alla grande nel mercato dell'intrattenimento videoludico. MegaDrive e Super Nes si dividevano la scena a colpi di platform e beat'em up, e Amiga (almeno in Europa) rispondeva colpo su colpo a ogni tipo di attacco, avendo nella terra Germanica e nell'Inghilterra una base d'utenza davvero notevole, e in Italia uno spopolare di pirateria davvero disarmante. Vabbè, quest'ultima è un'altra storia…

I Reflections, dopo aver creato la saga di Shadow of the Beast ed anche Awesome nel pieno stile della controtendenza giapponese, si caricano del duro compito di provare a tutto il mondo che Amiga non aveva nulla da invidiare alle consolle presenti sul mercato, anzi, forse era esattamente il contrario. Ed ecco quindi che si tuffano nel progetto Brian the Lion, in altre parole, cercare di ricreare tutto lo stile del platform nipponico sulla macchina Amiga. Saranno riusciti in quest'ardua impresa? Andiamo con ordine.
Dal lato tecnico Brian The Lion si presenta molto bene, quella che esaminiamo è la versione AGA che presenta ben 44 livelli parallattici, 300 colori simultanei a video, effetti di roteazione, zoom e trasparenza a go go! Questo gioco trasforma praticamente il vostro Amiga in un Super Nes, ricreando effetti tanto cari al decantato Mode 7 di quest'ultima in maniera veramente stupefacente. Ci saranno dei livelli bonus dove saranno applicate tali tecniche di programmazione, facendoci ritrovare, per esempio, a percorrere un livello dove il fondale rotea in continuazione intorno a noi come fossimo dentro un cilindro, mentre le piattaforme sotto di noi zoomano avanti e indietro senza esitazione di sorta, che dirvi, qualcosa che va visto per essere capito appieno. Peccato comunque che questo tipo d'effetto sia stato destinato solo ai quadri bonus, mentre nel resto del gioco si prosegue in un normale scrolling orizzontale come ogni buon platform ci ha insegnato sino ad allora.

Caspiterina non mi ero mai accorto di quanto fossi ridicolo in foto, ed io che pensavo di essere più alla moda del Principe di Bel Air... bah eppure nel 94 gli shorts colorati andavano letteralmente a ruba! ricordo quando rubai questi che indosso in quel negozietto pieno di surfisti svitati... con uno litigai... me lo sono quasi pappato... e se ci ripenso... mi viene una fame, ops ho dimentiato di comprare le carote... guarda che guance che mi ritrovo... uff odio la dieta.

Amiga ▷ Psygnosis ▷ 1994 ▷ Platform 2D

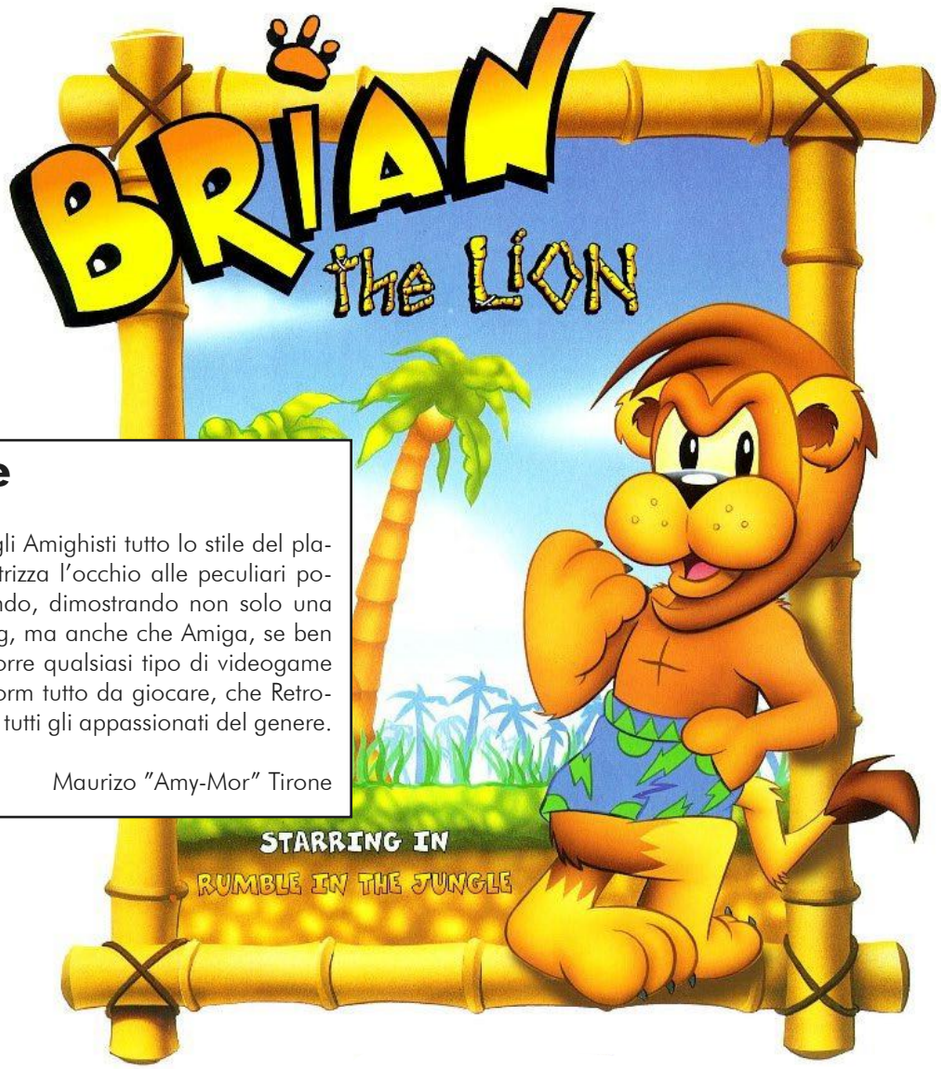
La giocabilità è su buoni livelli, non è facilissimo, ma nemmeno impossibile. In nostro aiuto verranno in ogni modo le password che ci permetteranno di ricominciare da dove si era finita la partita precedente, e quindi niente frustrazione del tipo"morto al penultimo quadro, ricomincia tutto da capo". I mondi da esplorare sono due: LA GIUNGLA e L'ISOLA DEL VULCANO, che a loro volta portano qualcosa come una trentina di livelli in totale (o giù di li) con dodici stage segreti per il primo, e altri sedici per il secondo, più i già citati livelli bonus. L' avanzare del gioco, come dicevamo prima, è rappresentato da mappe in stile game giapponese, con il nostro personaggio in miniatura che scorre su di esse delineando man mano il nostro progresso.
Tutti i nemici sono disegnati in stile tondeggiante, i boss di fine livello altrettanto ma sono molto più grossi, buffi e cretini da battere, ed anche Brian (il nostro personaggio) è tutto tondo e stiloso. Un leoncino che cammina su due zampe che come indumento porta dei bermuda da spiaggia con fiorellini disegnati sopra… troppo fuori. Il lato sonoro fa anch'esso la sua parte, non lasciando certo un'impronta rilevante, ma proponendo sempre brani ed effetti in tema, sempre gradevoli e mai fastidiosi, tutto nella norma quindi per l'audio.

Purtroppo adesso tocca fare anche il punto della situazione sui lati deboli del gioco, che in ogni caso non minano per nulla la bontà finale del prodotto. Da una visione prettamente personale, ho sempre trovato l'aria di gioco (la visione totale del quadro per intenderci) estremamente stretta. Questo comporta difficoltà in determinati salti (che in un platform sono quasi tutto) veramente e stupidamente difficili. Vi capiterà spesso di balzare da una piattaforma all'altra andando un po' alla cieca, capendo solo dopo aver eseguito il salto dove si stia andando effettivamente ad atterrare. Questo succede proprio perché nello schermo di gioco appaiono solo un massimo di una o due piattaforme per volta e, su di esse, in molte occasioni, atterrando troverete anche dei nemici appollaiati impossibili da evitare. Torno a ripetere, è una opinione prettamente personale, ma avrei preferito una visuale di gioco più estesa come quella di SuperFrog, tanto per intenderci. La seconda nota dolente risiede nell'effettiva originalità del prodotto, in quanto non porta comunque nulla di nuovo sotto il sole. Anzi, i Reflections pescano molto a destra e a manca da tutti i più famosi giochi del genere, mescolando un furbo cocktail che porta il nome di Brian the Lion.

Note:

- Di questo videogame esistono anche le versioni Ocs/Ecs e CD32. La prima non differisce tanto da questa qui recensita per AGA, se non per un numero ovviamente inferiore di colori effettivi su schermo (128 se non erro) e meno strati di parallasse nel fondale. La seconda invece presenta un arricchimento a livello di game play, proponendo quadri bonus e missioni alternative assenti nella versione su dischetto. Anche la musica è risuonata su cd, presentando i vecchi pezzi remixati con gusto, con un aumento di suoni e campionature. Insomma, il CD32 è sfruttato almeno sufficientemente in quelle che sono le sue reali possibilità.

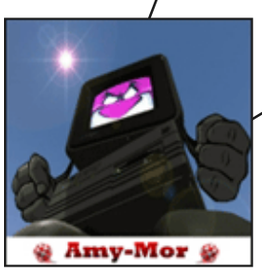
- Tutte le versioni di Brian The Lion sono proposte in ben quattro lingue, tra cui, fortunatamente, anche l'Italiano.Quindi, un buon platform tutto da giocare, dove potremo seguire anche la piccola e simpatica storia proposta tradotta nella nostra madre lingua.Buon Divetimento!



Commento Finale

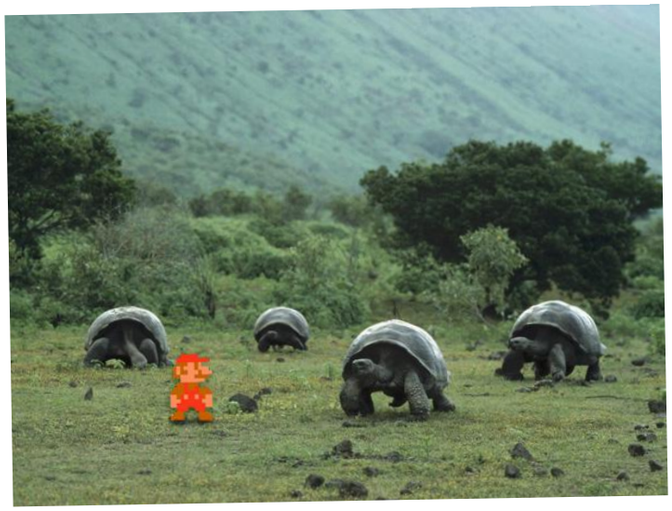
Reflections con questo titolo dona agli Amighisti tutto lo stile del platform game di stampo nipponico. Strizza l'occhio alle peculiari potenzialità del Mode7 di casa Nintendo, dimostrando non solo una mostruosa bravura a livello di coding, ma anche che Amiga, se ben programmata, può adattarsi e proporre qualsiasi tipo di videogame voluto. Resta anche un grande platform tutto da giocare, che Retrogaming History sente di consigliare a tutti gli appassionati del genere.

Maurizo "Amy-Mor" Tirone



Polaroid Sun

di Sandro "Sunstoppable" Prete



Mario alle Galapagos

Visto che molti di voi hanno apprezzato le mie foto e ne sono molto contento, ho deciso di armarmi di nuovo di macchina fotografica e tanto entusiasmo e qualche botta di culo (che non basta mai) e sono andato in giro per cercare di beccare qualche VIP videoludico intento a fare vacanza. Questa volta mi è andata bene, ho beccato delle superstar. Dopo lo scoop di Lara che se la fa con Brad Pitt (alla faccia della Jolie), iniziamo dal prode baffo d'oro Mario che per rilassarsi e staccare dalla quotidianità di salvare sempre Peach, se n'è andato nelle isole Galapagos in cerca di meditazione. Purtroppo per lui (o per fortuna, non saprei)le isole sono abitate dalle tartarughe giganti. Cosa fa Mario quando vede una tartaruga? Gli viene l'irrefrenabile voglia di saltarle addosso.

Kratos in gita

Questa volta però la tartaruga non sembra gradire e dallo sguardo sembra proprio dirgli " non ci provare a saltarmi addosso che ti do un morso che ti stacco una gamba". Approfittando delle vacanze di Mario, il placido Kratos ha deciso che sarebbe stato bello visitare il Giappone e fare una gita negli studi Nintendo a Kyoto, che a dir la verità, sembrano un ospedale, di quelli brutti. Kratos vorrà fare amicizia con Miyamoto e soci e molto probabilmente partecipare a Smash Bros… Finiamo il trittico di foto con un pazzo… Cioè uno va a Pisa, vede la torre, un posto alto e cosa fa? Ci sale su e… si butta giù!!! Altair molto probabilmente non ha visto che ai piedi della Torre non c'è il consueto mucchio di fieno… Ecco perché lo hanno sostituito con Ezio…

Altair e la Torre di Pisa

L'intervista

senza pixel sulla lingua

George Stobbart

Salve a tutti e benvenuti a questo nuovo appuntamento dell'intervista senza pixel sulla lingua. Oggi abbiamo il piacere di avere qui con noi un personaggio che ha fatto sognare una generazione di videogiocatori dell'era PlayStation e PC con la indimenticabile serie realizzata dalla Revolution Software intitolata Broken Sword. Signore e signori diamo il benvenuto al gentilissimo e simpaticissimo George Stobbart!

RHM: Come stai George? è dal 2006, anno di uscita dell'ultimo capitolo, "L'angelo della morte", che non sappiamo che fine hai fatto.

GS: (Pensai di sgattaiolare piano piano sotto al tavolino e di far finta che tutto questo non fosse accaduto.)
Salve a tutti, sto bene grazie, anche se devo confessarti che non amo molto le interviste, le trovo abbastanza irritanti. Preferisco di gran lunga fare io le domande alla gente.
(Si vedeva che l'intervistatore era italiano, aveva tutte le caratteristiche di Enrico Mentana, Gianni Minà e Gigi Marzullo messi assieme. Non era una vista piacevole.)

RHM: Si questo lo sappiamo, tutti noi abbiamo bellissimi ricordi delle tue avventure in giro per il mondo, impossibile dimenticare l'incantevole Parigi del primo capitolo uscito nel 1996, intitolato "Il segreto dei Templari". Toglimi una curiosità, come facevi a farti tutti quei chilometri a piedi? io mi sarei stancato subito.

GS: (Parigi in autunno. Gli ultimi mesi dell'anno e la fine del millennio. Quanti ricordi: bar, musica, amori e morte.)
No, non è difficile, basta mettere un piede davanti all'altro.

RHM: Sei sempre così spiritoso, come fai a creare certe battute?

GS: Sai, talvolta il mio genio creativo mi spaventa.

RHM: Tornando al primo Broken Sword, sappiamo che in quella difficile occasione non andò tutto male, hai avuto la fortuna di conoscere la tua attuale campagna, l'affascinante Nicole Collard. Dicci, come vanno le cose tra voi due?

GS: Ehm non vanno molto bene. Io e Nico stiamo vivendo quella che le coppie in crisi chiamano "una pausa di riflessione".
(Sentii quella strana sensazione allo stomaco che di solito mi fa correre al bagno.)

RHM: Mi dispiace tanto, non avrei mai immaginato che tra voi due ci fossero problemi. Ti vedo un poco scosso, scusami puoi anche far finta che non ti abbia mai fatto questa domanda e rilassati.

GS: (Rimpianto e rimorso sono dei sentimenti strani, rendono le persone degli attori esagerati.)

RHM: Uno dei momenti che io personalmente e penso anche gli amici lettori, ricordiamo spesso è quello in cui in Broken Sword II: La profezia dei Maya ti ritrovavi legato ad una sedia mentre un grosso ragno velenoso ti veniva incontro, è vero che dopo questa brutta esperienza sei stato affetto da aracnofobia?

GS: C'erano soltanto tre cose che non mi piacevano dei ragni... Il loro aspetto, il loro modo di muoversi e il fatto che vivessero sul mio stesso pianeta. Quel ragno era grosso, brutto e peloso, e certamente non era nativo dell'Europa.

RHM: Eh eh, si ricordo bene come l'hai fatto fuori. Hai avuto proprio una fortuna sfacciata in quella situazione.

GS: Oh, si. Senza dubbio.

RHM: Ah a proposito di animali, ricordo anche quando sei stato addirittura minacciato da una capra parlante!

GS: La capra mi disse: "Se dirai a qualcuno di aver parlato con me, sarai MALEDETTO! Amavo la maggior parte degli animali, ma l'esperienza mi aveva insegnato a diffidare delle capre. E dei gatti. E dei cani.

RHM: George approfitto di questa intervista per chiederti una cosa che sono sicuro tutti gli appassionati della saga pensano: come mai Broken Sword III: Il Sonno del Drago e Broken Sword IV: L'Angelo della morte sono così freddi, diversi, meno memorabili dei primi due capitoli? Tutta colpa del 3D? Sono sicuro che anche tu lo pensi, vero?

GS: Non hai idea della quantità di punti che hai guadagnato nella mia considerazione. E' vero il 3D ha rovinato tutto. Nel terzo capitolo poi, sembro il fratello minore di David Beckham. Proprio io che non ho giocato nemmeno una sola volta a calcio. L'odore acre dell'erba mi dava il voltastomaco.
(L'intervistatore mi guardò come se avessi scoreggiato a un funerale.)

RHM: Oh ma come fai a far sempre credere che tutto quello che dici sia vero? Dalle tue risposte sembra quasi che mi stai prendendo in giro.

GS: Non ti sto prendendo in giro. Ho sperimentato personalmente i poteri della mente. Una volta venivo sempre ignorato alle feste, finche non lessi il libro che cambiò la mia vita.

RHM: Ah si? E come si intitolava?

GS: "Ipnotismo per divertimento e profitto".

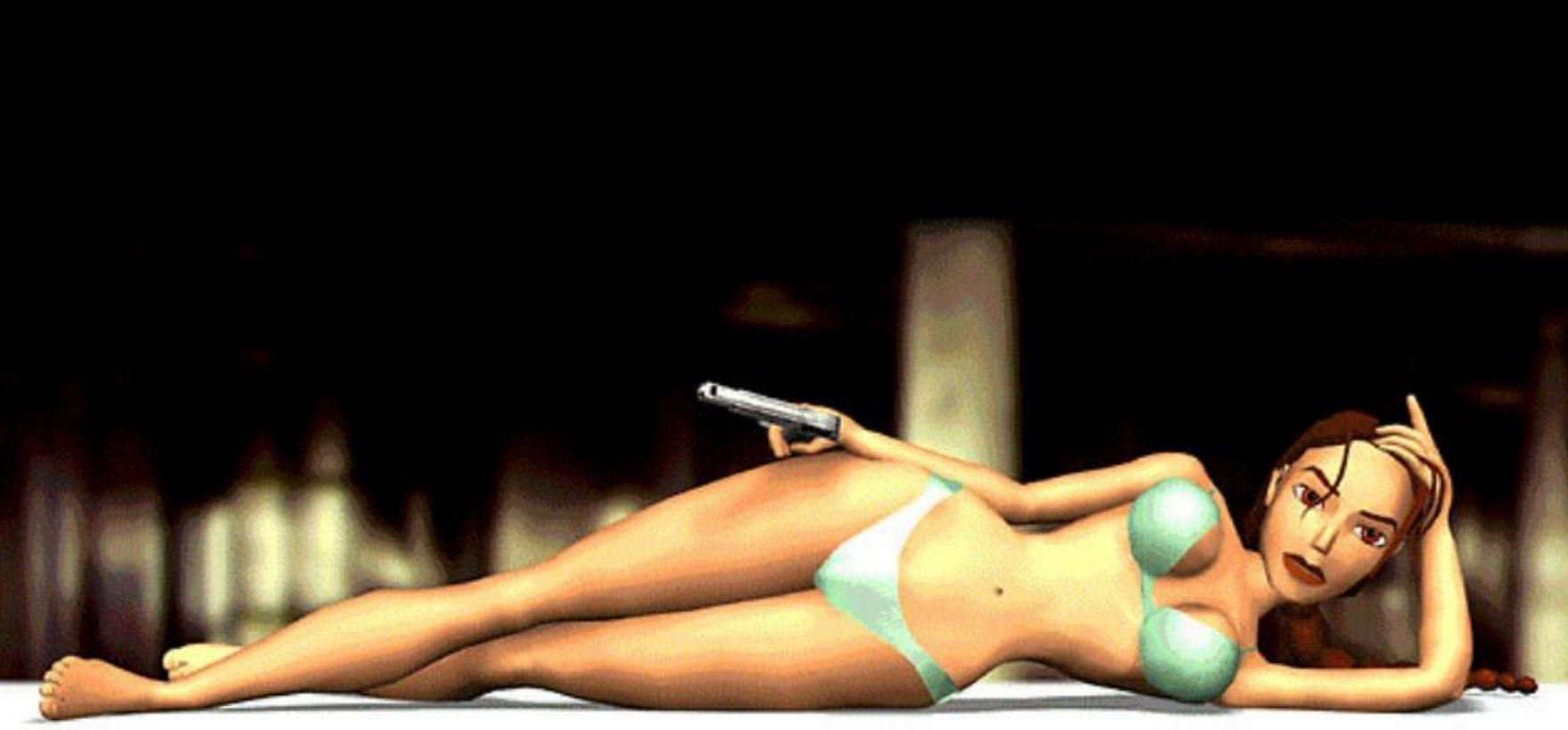
RHM: Interessante... Ora prima di lasciarci voglio farti un paio di domande veloci e voglio che tu mi dica solo la verità. Cosa fai quando non vai in giro a investigare?

GS: Sono sotto la doccia.

RHM: Sempre schietto e sincero il nostro caro e vecchio George. Ti rivedremo mai in un nuovo capitolo di Broken Sword realizzato però in 2D?

GS: No. Non funzionerebbe.

RHM: Salutiamo George Stobbart, alla prossima intervista, ciao.



io amo leggere

io amo scrivere

io amo condividere

io amo i videogiochi

io amo... Lara e poi...

www.retrogaminghistory.com

retrogaminghistory ©